

HOBBY

CONSOLAS

REVISTA



JUEGOS PARA CONSOLAS



Bubsy, Alien 3,
Addams 2...
**LA MÁQUINA
NINTENDO
NO SE
DETIENE**

PREVIEW TOTAL

**JURASSIC PARK,
CADA DÍA
MAS CERCA**

**Concurso
Tiny Toon
REGALAMOS
75 CARTUCHOS
para Super Nintendo**

ESPECIAL MEGA CD

Todos los juegos que vienen

SONIC VUELVE A SER LA ESTRELLA



E
V
E
R
A
N
O

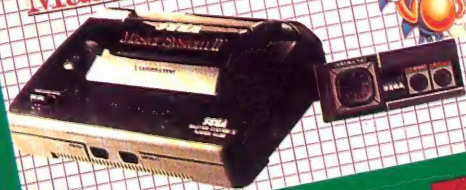
D
S
O
S
R
U
C

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SEGA
LA LEY DEL

SEGA
Master System II



MASTER BASICA

- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- SONIC en memoria

8.600
+iva

MASTER PACK

- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- ALEX KIDD en memoria
- 3 juegos:
• SUPER MONACO GP
• WORLD SOCCER
• COLUMNS

11.200
+iva

SONIC PACK

- Consola MASTER SYSTEM II
- 2 mandos de juego
- ALEX KIDD en memoria
- SONIC

9.480
+iva

MASTER SYSTEM II

SEGA
Master System II



Unitros



- MEGA ACCION**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 4 juegos:
 - **STREETS OF RAGE**
 - **GOLDEN AXE**
 - **SHINOBI**
 - **SONIC**

23.400
+iva



- FLASH PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 2 juegos:
 - **FLASH BACK**
 - **SONIC**

26.000
+iva



- MEGA PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 4 juegos:
 - **SUPER HANG ON**
 - **WORLD CUP ITALIA**
 - **COLUMNS**
 - **SONIC**

MEGA DRIVE



- SONIC PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - **SONIC**

19.900
+iva

GA

AS FUERTE

GAME GEAR



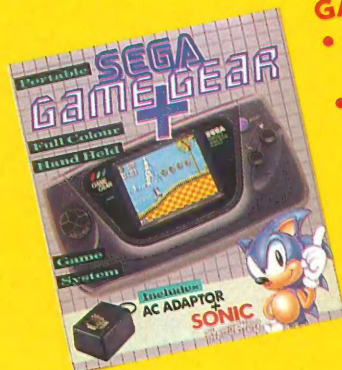
- GAME GEAR "4 EN 1"**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - 4 juegos:
 - **RALLY CHALLENGE**
 - **SMASH TENNIS**
 - **PENALTY KICK OUT**
 - **COLUMNS 2**

17.600
+iva



- GAME GEAR T.V. PACK**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - T.V. Tuner para sintonizar nitidamente cualquier canal de T.V.
 - Fuente de alimentación
 - **SONIC**

26.000
+iva



- GAME GEAR PLUS**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - Fuente de alimentación
 - **SONIC**

20.265
+iva

C
U
R
S
O
D

O
N
A
R
E
V
E

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andriño

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Director Editorial:

Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redactor Jefe: J. Carlos García

Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L. del

Carpio, M. del Campo,

Esther Barral, Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Abel Vaquero, Elena Jaramillo

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Luis Covaleta

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano,

David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.
11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: EL MEGA CD



Como bien sabéis, en Hobby Consolas siempre estamos pensando en el futuro, y en los programas que dentro de unos meses se convertirán en vuestros favoritos. Y a las pruebas nos remitimos. Por un lado, la próxima aparición del Mega CD de Sega con Sonic como súper estrella, nos ha «obligado» a elaborar un reportaje acerca de los juegos que saldrán para este formato -página 18- Y por el otro, una succulenta muestra de las novedades que las diferentes consolas de Nintendo van a ofrecer en muy corto plazo -página 144-.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Terminó la cuenta atrás. El Mega Cd con todas sus alucinantes novedades está a punto de salir. Como aperitivo, aquí tenéis los títulos más importantes que aparecerán con el soporte. La nueva era del compacto está ya a vuestra disposición.



CRUELA DE VIL

Con los calores del verano nada mejor que trasladarnos a la Prehistoria para disfrutar de las aventuras del pequeño Chuck Junior, que llega a Game Gear cargado de aventuras y sorpresas. Aunque para sorpresas, las que encontraréis en este número veraniego.



TENIENTE RIPLEY

Parque Jurásico abre sus puertas a los osados jugadores que se atreven a enfrentarse a sus peligros. Y por si fuera poco, echad un vistazo a este reportaje con las próximas novedades de Nintendo.



BOKE

¡Guau!, casi me mato con estos increíbles MicroMachines. Si queréis saber más cosas sobre este excepcional juego para Mega Drive, buscadme en el interior de este número. No os arrepentiréis.



LO MÁS NUEVO



62

No conforme con su aparición en Game Boy, Asterix llega ahora a la Super Nintendo. Sensacional.



68

Las aventuras de Shinobi vuelven a la Mega Drive. Seguro que las echabais de menos.



72

Si quieres convertir tu casa en un circuito para hacer carreras, aquí tienes los Micromachines en MD.



86

El baloncesto más espectacular del mundo y el Cerebro de la bestia unidos. ¡Qué pasada!

• GOLDEN AXE III.....58	• CHUCK ROCK II.....90
• ASTERIX.....62	• CRATERMAZE.....92
• SHINOBI III.....68	• JACK NICKLAUS.....94
• MICROMACHINES.....72	• F-15.....96
• STAR HAWK.....76	• SURF NINJA.....98
• GENERAL	• BALL JACKS.....100
CHAOS.....78	• MIG-29.....102
• WOLFCHILD.....80	• CENTIPEDE.....104
• AGASSI TENIS.....84	• SUPERMAN.....106
• TECMO NBA.....86	• SENGOKU.....108

JURASSIC PARK



Ya falta poco para que todos vosotros salgáis en busca de los cartuchos basados en la nueva película de Steven Spielberg. Pero, naturalmente, en Hobby Consolas nos hemos adelantado a los acontecimientos, y a partir de la página 42 podéis disfrutar de un reportaje que contiene todo lo que os interesa saber sobre este nuevo boom.

★ NOTICIAS6

Sección que incluye las informaciones más recientes en relación al mundo de las consolas, y las columnas From Consolandia y A todo Marshal. Stop.

★ BIG IN JAPAN14

Las novedades más importantes que acaban de ver la luz en Japón, y que algún año de estos llegarán a nuestro país. Stop.

★ C.E.S.48

Primera parte de un reportaje en el que os contamos, compañía por compañía, las novedades que se mostraron en la reciente Feria de Chicago. Stop.

★ ÉXITOS.....114

Lista de los diez mejores juegos de cada una de las consolas, en opinión de nuestros expertos redactores consoleros. Stop.

★ LASERS & PHASERS 118

Trucos y más trucos, claves y más claves, para que podáis llegar al final de aquellos juegos que os plantean más dificultades. Stop.

★ ¡QUÉ LOCURA! ---124

Sección en la que tienen cabida todos los dibujos que tan amablemente nos mandáis, con un apartado especial para los más peques. Stop.

★ TELÉFONO ROJO 130

Vuestro consolega Yen os dará respuesta a todas las dudas que tengáis acerca de vuestros juegos preferidos, y al mundo de las consolas en general. Stop.

★ GAME MASTERS- 140

Nuestro «investigador privado» M.A.D. descubre toda clase de proyectos consoleros que aún no han visto la luz, y contesta a vuestras cuestiones. Stop.

★ LA GRAN OCASIÓN152

Un auténtico mercado consolero, en el que podrás encontrar todo lo que busques. Desde una consola baratísima hasta un club en el que apuntarte. Stop.

★ SUPERVIEW.....158

Avance de los cartuchos más importantes que os ofreceremos el mes que viene, y que no habéis de perder de vista. Punto final.

En Pantalla

13 de septiembre: todo listo para el «Día Mortal»

Una diversión de pesadilla **BART'S NIGHTMARE**



Este Bart no tiene remedio. En vez de estudiar, se ha quedado dormido en su cuarto, y se ha despertado en una ciudad repleta de peligros, para tratar de **recuperar las hojas de sus deberes**. Por cada uno de los trozos que recoja, entrará en un nuevo escenario **con enemigos de «pesadilla»**, como Pica y Rasca. Por si fuera poco, se zambullirá en el reino acuático de los **Mutantes Espaciales**, y **emulará las hazañas de Indiana Jones** en un extraño templo. Y todo por una simple cabezadita...

Como os dijimos el mes pasado, el 13 de septiembre **Acclaim** tendrá el honor de poner a disposición de los **usuarios de Mega Drive, Master System, Game Gear, Super Nintendo y Game Boy** el arcade de lucha más esperado de los últimos tiempos: **Mortal Kombat**. Desarrollado por **Midway** (Ed Boon & John Tobias) para una espectacular máquina recreativa, este «Kombate» pondrá bien firmes a los cartuchos de cuerpo a cuerpo que se han visto hasta el momento, desbancará al mismísimo **Street Fighter II**, pasará a ocupar los primeros lugares en las listas de éxitos y provocará una avalancha de dibujos, preguntas y locuras muy pero que muy difícil de parar. **El gran día está muy cerca**, ¿seréis capaces de esperar un poco más?



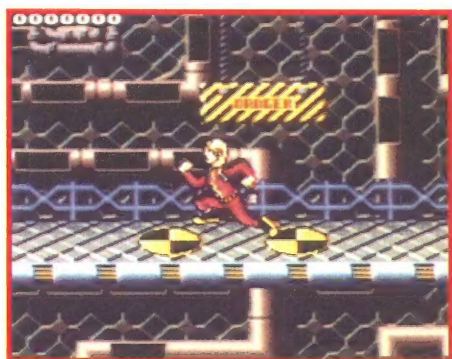
Un cartucho de ensueño **ALADDIN**



De la mano de **Virgin Games**, llega a la **Mega Drive** Aladino, con todos los elementos de la fantástica película de Disney. Con eso, sus **16 megas de acción** y un argumento de fábula, tened seguro que éste será uno de los «bombazos» del año.



El placer de destrozar **THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES**



Bromas aparte, lo cierto es que este cartucho tiene unas **enormes dosis de humor y calidad**, desde el momento en que probéis el coche a prueba de golpes, hasta que esquivéis esas mortíferas sierras circulares. Además, pocos juegos como éste os permitirán dar rienda suelta a vuestros instintos destructivos.

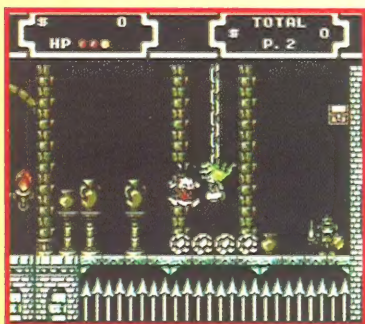
Tras su devastador paso por **Game Boy, Game Gear y Master System**, los **Crash Dummies** vienen dispuestos a que los **usuarios de Super Nintendo, Nintendo y Mega Drive** se den el gustazo de verlos partirse en pedazos. Así que ya sabéis, si volvéis a casa malhumorados, no hay nada mejor que echarse una partidita a los endiablados maniqués y **¡a soltar adrenalina!** De esa forma, vuestro hermanito no se podrá quejar de que le habéis dado una patada a su juguete favorito...

El exterminador rehabilitado **T2: JUDGMENT DAY**



Terminator ha vuelto con la misión -verlo para creerlo- de **salvar a la humanidad**. Para ello, deberá encontrar ropa con que cubrirse (pues al principio está desnudo), buscar los trozos perdidos de Terminator, y salir al rescate de **John Connors**. ¡Ah!, para todos los «listillos», ahí va una advertencia: no servirá de nada saberse la película, puesto que **el juego tiene un desarrollo diferente**.

Con plumas y a lo loco DUCKTALES 2



Atentos todos los seguidores de las PatoAventuras, que ya llega a la Nintendo Ducktales 2, un cartucho que a más de uno le dejará "patidifuso". Su protagonista es el Tío Gilito, que impulsado por su proverbial avaricia, deberá buscar por los seis niveles del juego los trozos

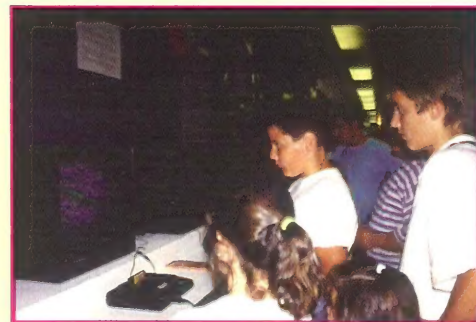
del mapa del tesoro. Si no os gusta demasiado la forma de ser de Gilito, os alegrará poder ver de vez en cuando a uno de los sobrinos de Donald, que os facilitará valiosas pistas.

¡Ah!, por supuesto este cartucho de Capcom tiene toda la calidad y la facilidad de manejo que caracteriza a la compañía japonesa. Lástima que sea un poco difícilillo...

SEGA encontró a los números uno



Ya tenemos los ganadores del **Primer Campeonato Nacional de Videojuegos**, patrocinado por Sega, que tuvo lugar el 18 de junio en todos los Corte Inglés de España. Los monstruos del pad son **José Angel García Torres, de La Coruña** (más de doce años), y **Rafael Sánchez**



González, de Las Palmas (menores de doce años). Nuestros campeones viajarán a mediados de septiembre a Berlín, donde deberán competir con los ganadores de los concursos nacionales de más de quince países en la **Gran Final Europea de los Videojuegos**. Desde Hobby Consolas, les mandamos nuestra felicitación y les animamos a que demuestren el buen nivel que tienen los consoleros españoles.

¡Mucha suerte, chavales!

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.

Por fin ha llegado el verano, pero Marshal y yo no os vamos a dejar de contar jugosas novedades "made in USA".

¡Ejem!, no podemos resistir por más tiempo la tentación de contároslo: la empresa **Revell-Monogram** ha puesto a la venta en Estados Unidos un equipo de construcción de modelos para luego trasladarlos a un videojuego en CD Rom, con imágenes digitalizadas y música arrasadora. Los primeros juegos basados en esta técnica serán **European Racers, Muscle Cars y High-Tech Aircraft**.

Otro auténtico bombazo: va a salir una nueva serie de comics de Superman con un chip reproductor de voces en su portada.

Lo que sí os tenemos que decir nosotros, y no Superman, es que Acclaim ha lanzado un nuevo proyecto llamado "Synthetical Actors", que permite dotar a los personajes de una increíble animación, casi como si estuvieran "vivos". Este sistema se utilizará en los juegos de Acclaim a partir de 1994.

Pasando a la dinomanía. Una de las grandes sensaciones (agarraos fuerte al sillón, consoleros) de Sega es su nuevo aparato de realidad virtual, llamado **Sega VR**, que consiste en unas gafas que permiten a los jugones sentirse plenamente dentro del juego... ¡pero si es vuestra madre que os trae el desayuno! Resuelto este pequeño "malentendido", os diremos que junto a este nuevo producto, se ha puesto en funcionamiento a

este lado del Atlántico una línea "caliente" para que todos los fanáticos de este sistema se "empapen" bien de lo que les interesa saber: noticias, rumores, productos y servicios relacionados con la realidad virtual. Marshal y yo ya tenemos nuestra sección favorita: **The Guru Speaks Out**, con sabios consejos y opiniones de ilustres personalidades del videojuego. Cada uno tiene sus debilidades...

Finalmente, ahí va una rociada de novedades para saciar vuestra sed informativa: **Sonic Spinball** (Sega), versiones a tutiplén de **Aladdin** (Virgin y Capcom), **Rocket Ranger** (Konami), **Aero the Bat** (Sunsoft) y **Plok** (Tradewest).

¿Qué tienen todas ellas en común? Una cosa muy sencilla: presentan como protagonistas a diminutos bichejos con mucha marcha y alegría en el cuerpo.

En relación a Capcom, nos ha llegado una sabrosa y económica noticia: las dos próximas versiones del **Street Fighter II** para consolas, la Turbo para Super Nintendo (20 megas) y la Champion Edition para Mega Drive (¡¡24 megas!!) se venderán a apenas 70 dólares en los USA (unas 9.000 pesetas). ¡Qué dientes más largos veooo!

Ah, alguien me está diciendo que también se habla mucho por ahí de un juego de gigantones como el **Mortal Kombat** de Acclaim. De acuerdo, pero ¿qué me decís del "mansurrón" Schwarzenegger del **Last Action Hero**? Perdóname, Bison, pero ya no se llevan tus métodos... ¡Hasta el próximo mes, consolegas!

En Pantalla

FROM CONSOLANDIA

BY JUAN CARLOS GARCÍA

Aún aletargado por los Bubsy's, Aliens 3 y Mortal Kombats que nos vienen, y muy esperanzado por el nivel de futuro alcanzado en el CES, doy paso veraniego a la sección más esperada por los apasionados del mundillo.

- Mi jefe estuvo en Japón hace un par de semanitas y cambió impresiones conmigo sobre la carestía de vida, la insondable inflación y el ritmo explosivo de trabajo que llevan en esas tierras. La carne a 6.000, el taxi a otras tantas y de las casas de masaje no vamos a decir nada. Al final de la conversación, y del último gin, me dejó claro que **Nintendo parece mandar** en las tierras niponas y que es verdad aquello de que hay muchas colas a las puertas de las shops de Tokyo en busca del último hit de **RPG** (no busquéis otra cosa) inentendible e incomprensible. Pero no penséis que Sega se duerme en los laureles europeos y **U.S.A. Sonic**, sin ir más lejos, ocupa puestos de privilegio en las fachadas de los edificios más coloristas de Tokyo, las revistas se empeñan una tras otra en presentar catálogos con novedades y novedades de Mega Drive y Game Gear, y **el Mega CD** es moneda de uso corriente con todo tipo de compactos (incluso los subidos de tono) para elegir. **La Turbo Duo, Neo Geo** (record de precios, unas 33.000 por barba) y demás consolas de lujo se esfuerzan por romper hegemonías, y de momento lo están consiguiendo.

- **El CD Rom de Nintendo:** No se puede acoplar un CD de 32 bits a una consola de 16. Así que habrá que esperar a que Nintendo termine el proyecto 32 bits para que rompan la botella de champán sobre el traído y llevado cacharro óptico. De momento, pues, conformaos con la renovada y más barata -dicen que incluso peor- **N.E.S.** a 8 bits y con la colección **Super Mario All Stars** para **Super Nintendo**. No es lo mismo, pero entretiene, que es lo que se busca.

- **El CD de Sega,** por contra, tiene ya fecha inamovible: 17 de septiembre. Pero no precio. **Street Fighter II Champion Edition** for **Mega Drive** sale ya en EEUU & Japón, pero dudo que sea lanzado en un futuro próximo en Europa: parece que vuelve a haber problemas con la licencia. **Street Fighter II Turbo**, para la Super, ya está en Japón a disposición de sus fans. En España, sin señales de vida.

- Rectificación: **Eternal Champions**, el nuevo cartucho peleón de Sega, out para estas fiestas navideñas, tendrá **24 megas** y no 16 como señalábamos en el reportaje de acción. Más de lucha, que no de rectificaciones: **Art of Fighting, Fatal Fury 2** y **World Heroes** saldrán para Mega Drive y Super Nintendo bien durante estas navidades, bien a principios de 1994. Y tomad buena nota de este título: **Mortal Champions**, será la sensación del año que viene.

- Tengo muchas cosas en la manga. Pero prefiero esperar. Hay mucha arena de playa en mis venas y supongo que en las vuestras. Septiembre será más propicio y, sobre todo, menos caluroso, y eso ayuda a jugar.

SUPERDECK: Una NES en tu Super NES

Aquí tenéis un nuevo adaptador que os permitirá disfrutar con los juegos de Nintendo en Super Nintendo.

Así, como lo oís. Este artilugio se llama **Superdeck System Adaptor** y ha sido fabricado por la firma británica **Hornby Hobbies**. Cuenta con la ventaja de que sirve tanto para la máquina europea como para la americana, y, naturalmente, está totalmente garantizado.



QUICKSHOT Dispara más rápido



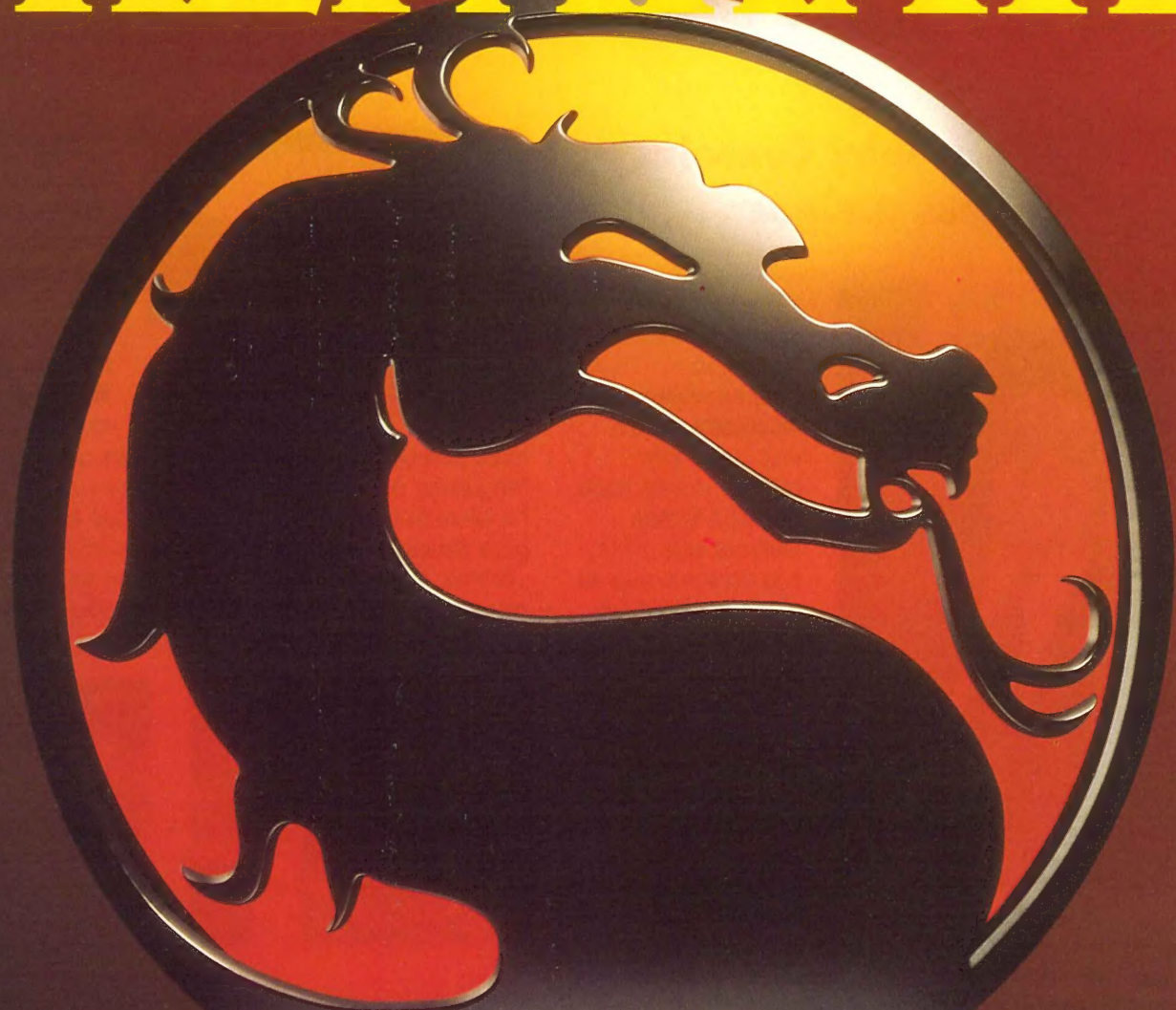
Si ya estáis hartos de que vuestros enemigos os acribillen antes de que siquiera podáis darles los buenos días, la firma británica **Quickshot** ha encontrado la solución: **cuatro pads de control**, dos para la Super Nintendo y otros dos para la Mega Drive, para que disparéis y golpeéis más y mejor que vuestros rivales. **Para la Super Nintendo** aparecerán el **Supercon 2B** y el **Invader 2**. El primero

tiene un mando de 8 direcciones y 6 botones de fuego, así como otro de "start/selection". Su cable de 2 metros de largo os permitirá concentraros en la partida, sin preocuparos por posibles caídas de la consola.

Por su parte, el **Invader 2** es un mando para campeones, que incluye una opción de turbo para cada uno de los botones de fuego. El mando de "cámara lenta" y la posibilidad de autofuego automático lo convierten en un verdadero aliado de lujo.

Para la Mega Drive, el Starfighter 3B posee 8 direcciones, 3 botones de fuego y otro de "start", además de un cable de 2 metros de longitud con un conector de 9 clavijas. Si eso no os parece suficiente, podréis elegir el **Invader 3**, que completa lo anterior con una opción de turbo para cada uno de los botones de fuego, un mando de "cámara lenta" y el autofuego automático. ¡Para que les deis duro a esos mequetrefes!

¡PREPÁRATE!



MORTAL KOMBAT



Versión GAMEBOY®



Versión MEGA DRIVE™



Versión GAME GEAR™



Versión SUPER NINTENDO®

LUNES MORTAL

13 de Septiembre, 1993

Distribuido por:

Arcadia
SOFTWARE

Mortal Kombat® ©1992 Licenciado por Midway® Manufacturing Company.
Todos los derechos reservados. ©1993 Acclaim Entertainment, Inc.

Acclaim
entertainment, inc.

En Pantalla

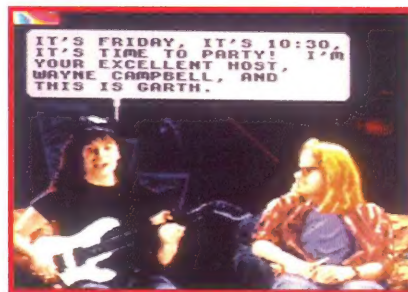
¡No se les puede dejar solos!
WAYNE'S WORLD

Accolade- Hobby Consolas Buenos amigos



Tim Christian, vicepresidente de la compañía norteamericana **Accolade**, se dio una vuelta por nuestra revista hace escasas fechas. Durante esta visita, nos comentó que su empresa dedica el 90% de la producción y distribución a consolas, tanto para Super Nintendo como para Mega Drive, una vez **resueltos los problemas legales** que le impedían

distribuir los cartuchos de Sega en Europa. Asimismo, nos confirmó la venta de la licencia de su juego estrella **Bubsy de Bobcat a Nintendo** para distribuir la versión Super NES en Europa. En la despedida, nos confirmó el **acuerdo con Arcadia** para distribuir en nuestro país todo tipo de cartuchos. Y es que el mercado español está en continuo crecimiento.



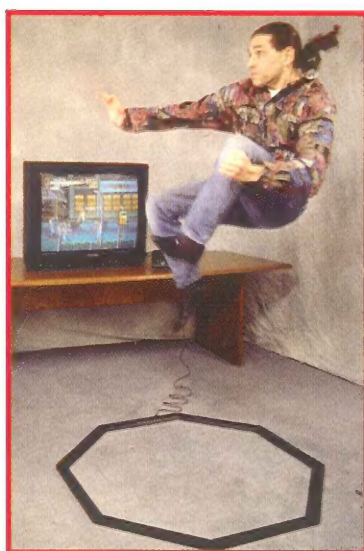
¿Cuántas veces les habremos dicho que su desmedida afición a las máquinas recreativas les iba a dar un disgusto? Eso andarán diciendo los "papis" de **Wayne y Garth**, los protagonistas de **Wayne's World**, una

alocada aventura donde nada parece tener pies ni cabeza. Y es que Garth ha sido "engullido" por una máquina recreativa y su amiguete Wayne se ha lanzado a rescatarlo. Menos mal que **cuenta con su guitarra** para darles un buen coscorrón a esos impertinentes enemigos.

Animo, chavales, que en algún rincón de este mundo demencial os espera Garth, al que sin duda echaréis una buena bronca.



ACTIVATOR de Mega Drive Real como la vida misma



¿Queréis practicar un poco de ejercicio con vuestra Mega Drive? **Sega** ya ha encontrado la manera de hacerlo gracias a un nuevo periférico, llamado **Activator**, con el que os sentiréis trasladados en cuerpo y alma al juego.

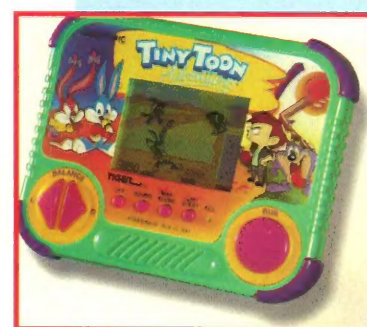
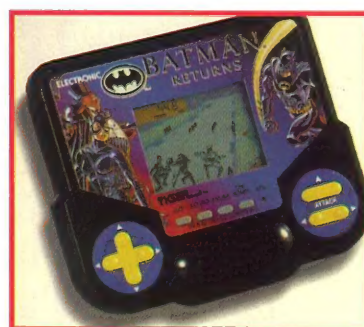
El aparato consiste en un octógono que se sitúa en el suelo y, una vez que estáis metidos dentro de él, **reproduce en la pantalla de la Mega Drive todos vuestros movimientos**. Con un artificio como éste, pronto os sentiréis en la piel de vuestros ídolos consoleros.

HANDHELDS

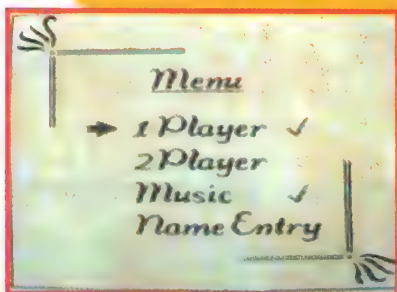
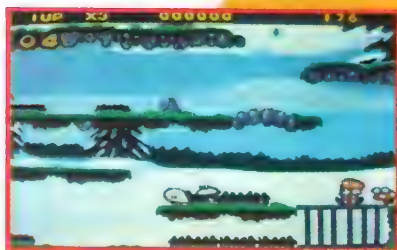
Portátiles para los más peques



La compañía norteamericana **Tiger Electronics Inc.** va a lanzar al mercado los **Handhelds**, consolas portátiles de baja capacidad de memoria, un solo juego y un diseño exterior muy colorista, con el claro objetivo de iniciarse en este mundillo. Los juegos serán distribuidos por **Bizak**.



Para chuparse los dedos OUT TO LUNCH



Como especialidad de la casa Mindscape, va a llegar muy pronto a vuestra Super Nintendo y Game Boy Out to Lunch, un sabroso cartucho que os hará recordar las magistrales recetas de Arguiñano. El protagonista del juego, Pierre le Chef, tiene que encontrar por todo el mundo las verduras necesarias para cocinar una succulenta menestra. En cada uno de los países que visitéis, aparecerán algunos productos de la tierra que os harán la vida imposible.

Pero vuestro mayor enemigo será sin duda el Chef Noire, un cocinero fracasado que envidia la fama de Pierre le Chef. ¡Ah!, tened mucho cuidado con la salud, porque vuestros rivales se han encargado de esparcir por el juego múltiples bacterias para que se os quiten las ganas de seguir dándole a la cuchara...

BARCODE BATTLER II Juega con los códigos de barras

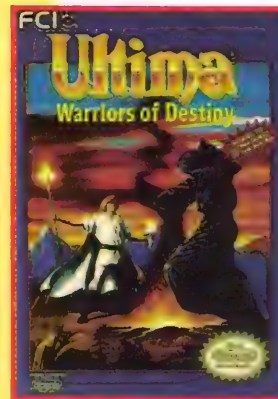
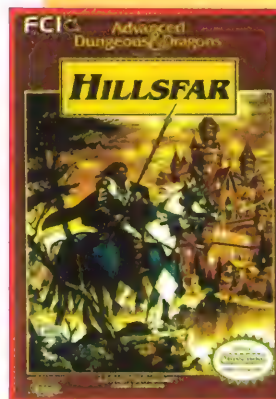


A partir del próximo mes de septiembre podréis encontrar el Barcode Battler II creado por Tomy en las tiendas especializadas de nuestro país, distribuido por la empresa de juguetes Bizak. Llega con una carta de presentación realmente explosiva, ya que ha sido nominado en Francia «juego del año» por la prensa especializada. Entre sus muchas ventajas están su carácter alternativo -no sustituye a las videoconsolas-, la gratuidad de su software -

el potencial de lucha de los enemigos se crean mediante la lectura de los códigos de barras de los productos del mercado-, su planteamiento clásico -lucha del bien contra el mal-, el número de enemigos, las situaciones de juego -son infinitas- y la combinación de los aspectos lúdicos con los intelectuales. Una aleación totalmente nueva que ya se ha convertido en el siguiente eslabón dentro del mundo de las videoconsolas.

Los nuevos cartuchos de FCI INC

El grupo japonés FCI Inc. acaba de presentar las novedades para la temporada de otoño-invierno. Como estrellas de este lanzamiento, dos sagas de juegos de rol, **Ultima y Advanced Dungeons & Dragons**. La primera se compone de Exodus, Quest of the Avatar y Warriors of Destiny para NES, The False Prophet para Super NES y Runes of Virtue I y II para Game Boy. La segunda engloba los títulos Heroes of the Lance, Pool of Radiance, Hillsfar y DragonStrike para NES. Dentro de esta categoría, también se encuentran el Might & Magic III (Super NES y MegaDrive) y el SimEarth (SuperNES). Además, lanza tres cartuchos deportivos: WCW SuperBrawl Wrestling para Super NES, WCW The Main Event Wrestling para Game Boy y BreakTime The National Pool Tour para NES.



Y tal, y tal, y tal... STRIKER

Desde que salió hace más de un año la primera parte de Super Soccer, no ha habido ningún juego de fútbol que haya amenazado seriamente su reinado en Super Nintendo. Los programadores de Elite parecen decididos a arrebatárselo el "campeonato", y lanzarán próximamente al mercado Striker, un cartucho con opciones muy variadas e interesantes. Por ejemplo, tendréis la opción de jugar a la modalidad de 6 jugadores por bando en campo cubierto (algo así como el fútbol sala). También podréis editar vuestro propio equipo, uniforme incluido, y acceder a diversas competiciones. Si os habéis quedado con las ganas de celebrar vuestro gol con una voltereta, tenéis la posibilidad de sustituirla por una "gozosa" repetición de la jugada. ¡Ah!, y ojo con pasárselo al portero, que aquí están incluidas las nuevas reglas de la F.I.F.A.

Y si la diversidad de opciones le convierten en un firme candidato al título, sus cualidades técnicas lo sitúan en la cabeza de la clasificación. Su perspectiva tridimensional y su espectacularidad os harán sentirlos en el mismísimo Maracanã.

En Pantalla

NBA ALL STARS CHALLENGE



Core Design, más y mejor

El Sr. Richard Barclay, director comercial de Core Desing nos visitó hace unas fechas, para presentarnos sus próximos lanzamientos. Durante la visita, también nos confirmó **el acuerdo al que han llegado con Sega, JVC y Virgin Games**, gracias al cual, se convertirá en una de las tres distribuidoras más importantes de Sega en Europa, tanto para Mega Cd como para otros soportes.



Acclaim presenta un juego para Super Nintendo con la NBA como tema principal. En esta ocasión se trata del célebre **Partido de las Estrellas** que se celebra cada año. Cada equipo aporta a su jugador franquicia, para participar en los concursos de triples, tiros libres, uno contra uno simple o en torneo, y «Horse», una modalidad de uno contra uno muy jugada en la universidad. Os podréis dar este gustazo a partir de septiembre.



Elite ataca en Nintendo

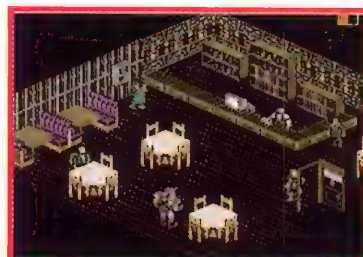
Elite, a través de su representante **Adam Prichard** nos presentó los últimos cartuchos que serán distribuidos en nuestro país, destacando un excelente juego de fútbol, **Striker para Super Nintendo**. Además, presenta para Game Boy la segunda parte del arcade de aventuras **Dr. Franken** y a los ratones Frankie y Freddie, hermanos y muy plataformeros, en **The Fidgetts**. Más variedad no se puede pedir con tan pocos productos.



SHADOWRUN, un rol diferente



Hace un mes comentábamos la salida al mercado europeo de la versión para Super Nintendo del famoso juego de rol **Shadowrun**, adaptado por **Laser Beam** y distribuido por **Bastion**. Una de las novedades más destacadas de este cartucho es la inclusión de tipos de lucha al estilo de los arcade. El protagonista tiene la capacidad de utilizar diferentes armas que se irá encontrando en su camino, compuesto por unas doscientas áreas diferentes. Además, cuenta con una memoria de 64 ram, con capacidad para guardar dos juegos y 8 megas de potencia. Una apetible golosina que podreis encontrar en las tiendas especializadas **a partir de septiembre**.



REALIDAD

VIVE LA

ABSOLUTA



Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad de 20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom... ¡CAMBIARAS DE CHIP! Es tu nueva realidad.

MEMORIA

CONTROLA LA

INTEGRAL



Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE. ¡La Videoconsola pensante! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS!

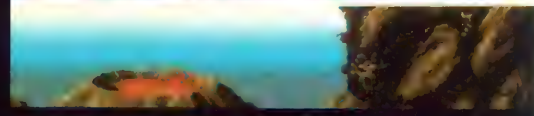
SONIDO

DISFRUTA EL

TOTAL



Siente la música, ¡**TU MUSICA!** Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan, escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡SALTA AL ESCENARIO! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE! Interpreta tus temas de siempre ¡TE VAN A OIR!



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

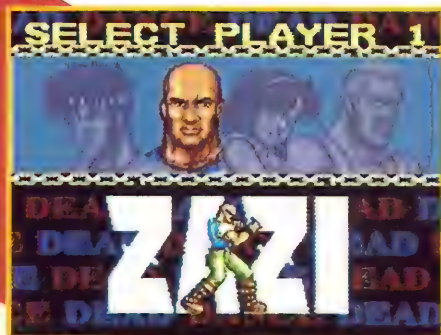
MEGA DRIVE

SEGA

Dead Dance

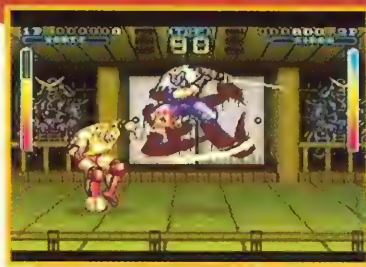
BIG IN

Está claro cuáles son las dos súper consolas que se imponen en el mercado japonés: Super Nintendo y el Mega CD acaparan



Dead Dance

Jaleco también quiere apuntarse a esta carrera de los combates «hand-to-hand». Por ello ha realizado Dead Dance, conocido en los USA con el nombre de Tuff Nuff, un juego que combina una interesante historia de ciencia ficción con los más puros y duros combates. Cuatro expertos campeones a elegir, con más de 20 posibles ataques cada uno, y una serie de seis luchadores finales, a cuál más difícil, forman el completo plantel. Una de las novedades más importantes de este programa es la introducción de un «instant replay» al estilo de los cartuchos deportivos. Además, tres niveles de dificultad y un nivel técnico bastante aceptable, gracias a la nada despreciable cifra de 16 megas.

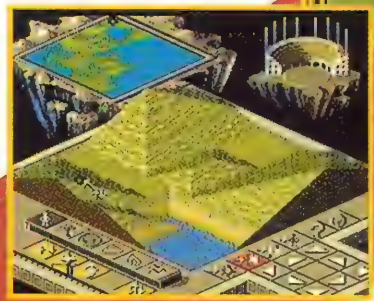
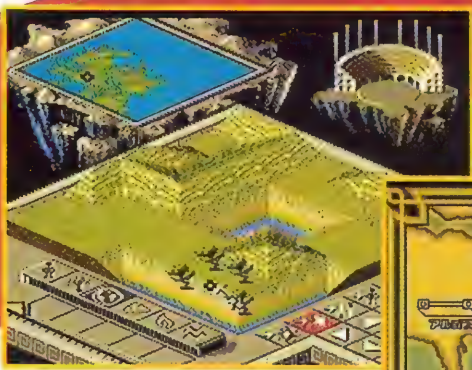


Populus II



Populus II

Construir ciudades, ser el responsable del destino de los pueblos cual si fuerais dioses... os suena este argumento, ¿verdad? Claro, es el alucinante Populus, un juego por encima del bien y del mal. Ahora llega la segunda parte de este cartucho para Super Nintendo, con un interesante catálogo de novedades. De momento, los chicos de Imagine nos han sorprendido con la calidad de los gráficos y la espectacularidad de las construcciones. Una colosal continuación de un gran juego que, eso sí, es bastante difícil de encasillar.



JAPAN

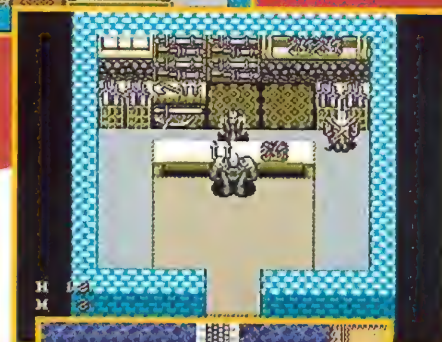
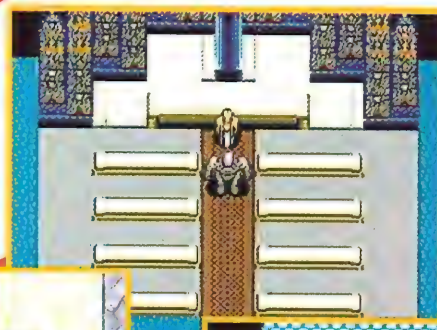
Elnard

las novedades que se producen en el Imperio de los videojuegos. Como prueba, bien valen estos cuatro magníficos programas.

Elnard

En un lugar fuera del alcance de la imaginación, donde el tiempo y el espacio dejan de tener sentido, se sitúa la alucinante historia de Elnard. La compañía Enix ha creado para la Super Nintendo un impresionante juego de rol de 16 megas de memoria, que pretende desbancar al mismísimo Legend of Zelda. Por supuesto, cuenta con todos los elementos de las aventuras de misterio y leyenda: valientes caballeros, encantadoras damas, criaturas asombrosas, espadas, pocimas y mucha, mucha magia. La calidad gráfica del cartucho es excepcional y, como gran atracción, se realizan cambios de escala antes y durante las escenas de combate. Sin duda, habrá juego para rato.

PRIMER VIDEO
SUPER NINTENDO

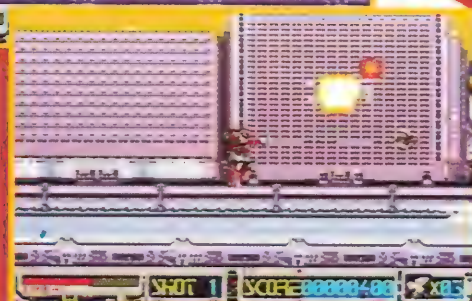
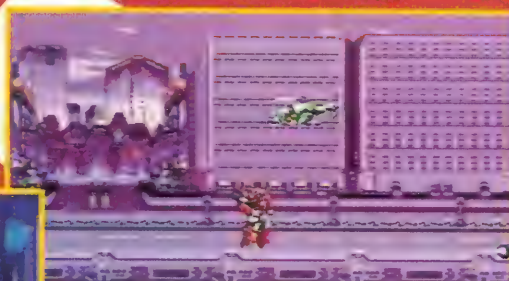
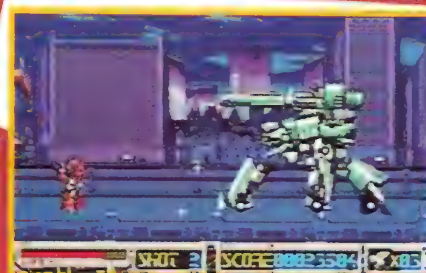


Devastator

Si hay un tipo de juego típicamente nipón es el beat'em up con recorrido horizontal. Y si existe un argumento tradicional, es el de los robots humanoides que se enfrentan a fuerzas llegadas de cualquier rincón de la galaxia. Pues bien, la compañía Wolfteam ha realizado Devastator, un compacto en el que combates y acción se completan con unos meritorios gráficos y una banda sonora de muchos quilates. Y todo ello, dentro del más puro estilo japonés.

Devastator

MEGA CD



**SI DECIAS
QUE DESERT STRIKE
ERA COMO
UN DIA DE PLAYA,
PRUEBA AHORA CON
UN DIA EN EL MONTE.
BIENVENIDO
A JUNGLE STRIKE.**



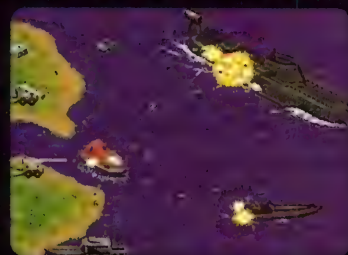
Madman ha muerto, pero la locura es hereditaria en la familia y su hijo ha pasado a la acción. Kilbaba Jr.

se ha aliado con el narcosanguinario Ortega. Dos colgados, poseedores de armas nucleares, están



dispuestos a destruirnos a todos, así que abandona el cubito, la pala y el rastrillo y prepárate para entrar

en la jungla. Tendrás que cumplir el doble de misiones y con el helicóptero Comanche no basta,



por eso deberás aprender a dominar tres nuevos vehículos de ataque: un hovercraft sembrador de

minas, un bombardero clandestino y una brigada especial motorizada. Dispones de 16 Mb para evitar



la escabechina que nos tienen preparado y que están dispuestos a lanzar a finales de Julio. Pero antes recuerda

que no todo en el monte es orégano.

EL ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE



COMIENZA UNA NUEVA ERA EN VIDEOJUEGOS

MEGA CD, Y SE HIZO LA LUZ



En inglés vienen a decir algo así como «Welcome to the next level». En castellano, vamos a saludar a los CD fans con ¡bienvenidos al futuro!, que es lo mismo y queda tan aparente, sólo que no guarda relaciones publicitarias -no os hemos dicho que ése es el slogan de la campaña americana del Mega CD-. Que sepáis, los más puestos y los menos crédulos, que el día 17 de septiembre vamos a saber todos, por fin, lo que es bueno. Porque para ese día está programado el lanzamiento de la bestia más negra de Sega, del vuelco más importante que

Ha pasado bastante tiempo desde que tuvimos la primera noticia acerca de su existencia. Desde entonces, todo han sido informaciones confusas sobre su próxima aparición y, sobre todo, deseo, un deseo enorme de tenerlo cuanto antes en nuestras manos. Ahora que es una realidad, podemos asegurar que la espera ha merecido la pena.

un cacharro haya dado al mundo de los videojuegos, tras, nuestro corazón nos delata, la irrupción del Spectrum. Y, bueno, la del automóvil, la de la hamburguesa, el fast food y el

fútbol en su estado actual. El Mega CD, apostillamos con el numerito 2, desembarcará -el otro día nos dijeron que ya venía de Japón vía marítima un buen cargamento- en España y en todas las tiendas, con un

único objetivo: superar todo lo visto. Unas características técnicas envidiables y un buen lote de juegos (23 el primer mes y cerca de 15 el segundo) de indudable calidad serán sus dos primeras cartas de presentación. Las otras, la baraja entera, la van a poner los anuncios de la tele -hay preparada una campaña sumamente agresiva de publicidad-, los fanáticos que no vais a dejar escapar ni un solo juego, Sega y las licenciatarías que como Core, WolfTeam o Digital Pictures se están lanzando al compacto, el gigantesco tamaño de la lista de lanzamientos y el desconocido, pero no muy alto, precio al que va a salir al

La anécdota: ESPERANZAS CUMPLIDAS

Hace algo más de un año Hobby Consolas dedicó varias páginas a presentar lo que por aquel entonces era el **no va más de lo creíble**.

Salimos a escena con una foto gigantesca del CD (era el 1, lo sentimos, nuestra anticipación no llegaba a tanto) y enumerando un sin fin de características técnicas y de esperanzas que, ahora, **hemos visto aumentadas** y, por fin, **convertidas en realidad**.

El CD era más que un hecho, por aquel entonces, en Japón. De hecho nuestro Mega CD era japonés y traído en exclusiva. Lo que pasa es que ni los juegos eran demasiado brillantes (como todo lo que empieza) ni sabíamos hasta qué punto iba a darse una vuelta próximamente por aquí, ni teníamos la más remota idea de lo que se nos avecinaba después.

Ahora ya lo sabemos y **no os podéis hacer una idea de lo que os espera...**

La mascota: CALAVERA, CALAVERA, CALAVERA

Quedaos con la frase: «**Estate al loro, calavera**». ¿Os extraña, verdad? Pues a nosotros también nos llamó la atención al leerlo al final de un fax procedente de Sega en el que se hablaba sobre las excelencias técnicas del Mega CD. Pero ¿a qué venía esto de la calavera? Nuestras indagaciones nos han llevado a un dibujo de una gran calavera, agresiva y muy, muy original, que según todos los indicios **se va a convertir en el símbolo del Mega CD...** o algo así.

No lo tenemos del todo claro, -tan solo hemos escuchado alguna conversación detrás de una puerta-, pero apostaríamos a que en los próximos meses esta nueva mascota va a dar mucho, pero que mucho que hablar y nos da la sensación de que de aquí a unos meses vais a tener calavera hasta en la sopa.

«**Estate al loro, calavera**»

El juego de regalo: DELICIAS JAPONESAS

Tras mil y un dimes y diretes, compilaciones made in U.S.A. por doquier, dudas, consejos y en muchos casos proposiciones deshonestas, los responsables de SOS (Sega of Spain) **parecen haber decidido por fin qué juego van a regalar con el Mega CD**. Se trata de... bueno, vamos a especular. En principio querían cumplir con una **compilación** de buenos juegos de Mega Drive (al estilo americano) entre los que podrían estar **Super Monaco, Shinobi, Streets of Rage y Golde Axe**. Saldrían bajo el nombre de **Sega Classics** y únicamente cambiarían de formato. Desecharon la idea.

Luego, según fuentes bien informadas, quisieron incluir **Final Fight**, el crack de Capcom para CD que retomaba lo mejor de su beat'-em up y lo elevaba al cielo. Y por último, y como mayor sorpresa para el que escribe, apostaron por **Road Blasters FX o Road Avenger**, que es el mismo juego pero se llama de dos formas. Al final fue ese el que caló, y la verdad es que no nos extraña, porque a una calidad de cine, añade acción, buenas músicas, coches a cien por hora y un montón de buenas cosas que podréis ver en cuanto tengáis el cacharro.



Como podéis comprobar en las fotografías, el diseño del nuevo Mega CD 2 es fino y elegante, a la par que sencillo y discreto. Es decir, ¡que mola todo!

mercado (es el secreto mejor guardado de Sega).

En Hobby Consolas ya estamos preparados para recibir a «la máquina». Un acontecimiento de semejante tamaño no podía pasar por alto a las mentes preclaras que escriben aquí, y mucho menos si son fanáticos de las nuevas tecnologías. Sólo falta que

vosotros también lo estéis, y es indudable que con la cantidad de cosas que hemos apuntado y comentaremos, lo estaréis. De momento, nada más. Quedaos con los recuadros que acompañan a este texto y con los juegos que siguen a estas páginas. Alucinaréis como nosotros estamos alucinando ahora.

Características técnicas: MEGA EN TODO

Tomad nota de las características técnicas de este cacharro, y alucinad:

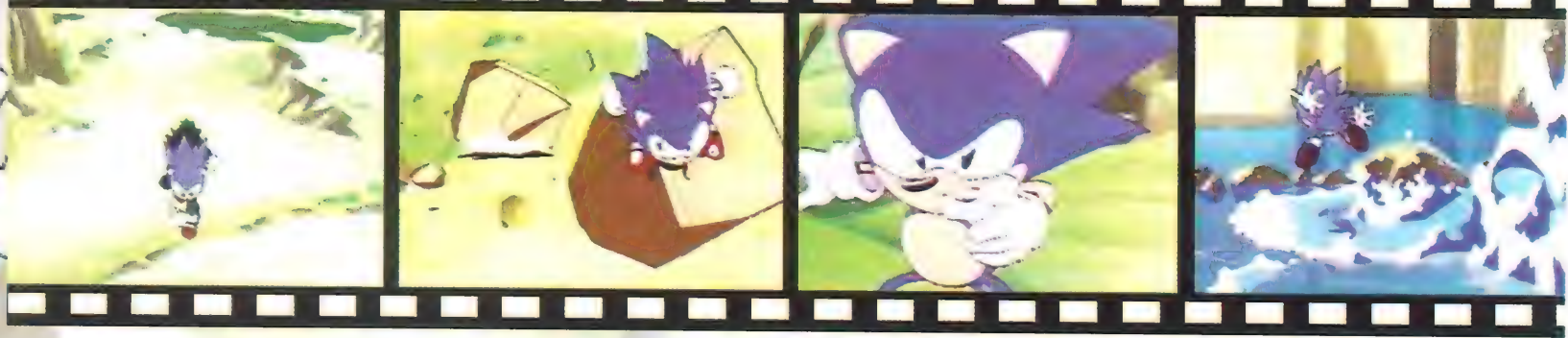
- **Ocho generadores de sonido PCM estéreo** (Pulse Code Modulation), idénticos a los utilizados por Rad Mobile, la máquina arcade 32 bits de Sega.
- **Velocidad del procesador: 12,5 megahertzios**, que se suman a los 7,5 mhz de la Mega Drive.
- **Media de memoria de los cartuchos: de 12 a 16 megas.**
- **Coprocesador: MC 68000**
- **Memoria Ram: 6 megabits**
 - 512 Kbits PCM
 - 128 Kbits Data Caché
 - 64 kbit Caché
- **Boot Rom: 1 Mbit Bios**
- **Acceso a disco: entre 0,8 y 1,4 segundos.**

Las versiones: DIFERENTES, PERO IGUALES

Japón, Estados Unidos y Europa juegan desde ya con **diferentes máquinas de CD** pero a los mismos juegos. En **Japón** disfrutan con el Mega CD tradicional, el que hemos dado en todas las fotos, con su presentación simplona, su carga frontal y sus añitos en el mercado. En **EEUU** cambiaron hasta el nombre: allí cargan los compactos en el Sega CD. Pero no, no os asustéis, no es otra máquina, es la misma sólo que con algunas variaciones en el frontal y una presentación bastante espectacular que sólo con una bola del mundo y unas cuantas letras girando a su alrededor, puede hacer que se os caiga la baba. En **Europa** vamos a jugar con el Mega CD 2 (que es con el que terminará jugando todo el mundo). De diseño revolucionario, más pequeño, más compacto y más versátil, este cacharreo se coloca junto, que no debajo, a la Mega Drive y utiliza un sistema de carga superior, (como la Zanussi).

Para abrir y cerrar el compartimento no se vale de ningún mecanismo electrónico, sino del impulso de la mano sobre una tecla, que siempre es más eficaz. Dado su reducido tamaño y su estructura interna -la técnica, que avanza tanto, ha conseguido utilizar un procesador donde antes se necesitaban 4- este **Mega CD costará menos de lo que se pensó en un principio**.

Además es infinitamente más bonito e infinitamente más cómodo: ya no es el trasto aquel que pesaba y ocupaba tanto. Estos tres formatos que hemos visto, pese a guardar en su interior las mismas ventajas técnicas, son absolutamente incompatibles: vamos, que **los juegos para Mega CD japonés no se pueden cargar en el europeo y viceversa**. Lo mismo para el yankee, por supuesto. Pero eso no será mayor problema para el público hispano porque saldrán a la venta los suficientes juegos como para no sólo ponerse al día con otros territorios, sino **abastecerse de emociones durante mucho, mucho tiempo**. Y rápido, muy rápido.



SONIC CD

Volver a empezar

Sonic pronto protagonizará su nueva y más apasionante aventura: la aventura del CD. Sega es consciente de lo que «se juega» su estrella, por lo que está concentrando todos sus esfuerzos para realizar el juego más alucinante de todos los tiempos. La historia comenzará así...

La vida transcurre alegre y feliz en el mundo de Mobius. Y todo gracias a que una vez al año

reciben la visita de la maravillosa estrella Little Planet. Esta estrella, cuando se une a las Time Stones, está capacitada para manipular el curso del tiempo, y de esta maravillosa unión se han obtenido auténticos milagros como la transformación de desiertos en junglas o lagos secos en caudalosos manantiales...

Claro que el Dr. Robotnik no puede permanecer ajeno ante tanta felicidad. Por eso él y sus secuaces han construido una fortaleza que les servirá para llevar a cabo sus malvados planes: capturar a la estrella Little Planet y a las alucinantes Time Stones.

Sin el menor conocimiento de

estos asuntos, Sonic se encuentra charlando tranquilamente con su amiga

Little Planet y con la bella Amy, una atractiva chica que está perdidamente enamorada de

Sonic.

Desgraciadamente, el malvado Dr. Robotnik ha estado observando atentamente toda la escena. El particular radar de Sonic le avisa del peligro, pero antes de que pueda reaccionar un espectacular rayo de luz azul cruza el firmamento llevándose consigo a la encantadora Amy. Solo la extraordinaria rapidez del erizo ha conseguido que pudiera escapar de la atracción del misterioso haz.

A la misma velocidad a la que viaja, Sonic se da cuenta de la situación: el Dr. Robotnik es el causante de todo aquello, y además ha construido un ultratecnológico robot que intentará dominar Little Planet y exterminar a nuestro héroe.

Las cosas se han puesto feas. Solo la unión entre vosotros y Sonic puede salvar a Amy y a Mubius de la desgracia.

La aventura está servida..



Amy ¿La novia de Sonic?

Esta atractiva señorita comparte protagonismo con el mismísimo puercoespín. Las malas lenguas afirman que es la novia de Sonic, pero ella lo desmiente, manifestando que se trata tan sólo de "una ferviente fan del héroe".

Su nombre es Amy Rose, y le gusta cantar, bailar y pasarlo bien, por eso la conocen como Rosi "la pícara". Ella jugará un importante papel en la aventura



El arma secreta del Dr. Robotnik

El malvado Dr. Robotnik se ha dado cuenta que la única forma de vencer a Sonic es enfrentarse a él con sus mismas armas. Por eso ha creado a Metal Sonic. Una réplica cibernética del simpático erizo. De momento, este engendro, puede igualar la velocidad de Sonic. Pero además, su tiempo de aceleración es 4

veces mayor cuando sus circuitos están sobrecargados. Cuando esto sucede, unas curiosas chispas azules saltan de su cuerpo y se produce una reacción llamada "V. Maximun Overdrive Atacck". Este poder puede penetrar

cualquier material. Claro, que esa circunstancia no puede darse muy a menudo o significaría su autodestrucción.

Otro poderoso ataque de Metalsonic es el "Ring Spark Field", una fuerza radioactiva que también tiene sus desventajas: la velocidad y la energía del robot disminuyen considerablemente.

El Dr. Robotnik se ha preocupado notablemente por la estética de su creación. Tanto es así, que ha puesto más empeño en este aspecto que en otros detalles técnicos.

Metalsonic ha sido creado a imagen y semejanza de Robotnik: su odio hacia Sonic es tan intenso como el de su creador.

CARACTERÍSTICAS

Altura: 765.4 mm

Peso: 125. 2 Kg.

C.P.U. Principal: Inteligencia Artificial. Chips regulables Robotnik.

SUB C.P.U.: Neo Super FX-DS Chip y Next Risk Chip.

Material: Monocok titan.

Aleación: Metal azul Techtite.

Fuente de poder: 250 cc. Motor de 4 válvulas de fusión de Órgón.

Se abre un mundo nuevo

La realización de Sonic en CD ha supuesto la introducción de novedades y sorpresas alucinantes. Por ejemplo:

- **Sonic podrá realizar viajes en el tiempo.** El pasado y el futuro no serán un obsáculo para él.

- **Los gráficos han sido notablemente mejorados y se ha aumentado el realismo de los movivientos** en un tanto por ciento muy elevado.

- En el modo de 2 jugadores **se puede elegir controlar una segunda imagen de Sonic.**

- Tanto la intro como el final constiuyen **todo una alarde de imagenes animadas.**

La empresa encargada de realizar este trabajo ha sido **Tooodooka S.A.**, una compañía con gran tradición en este sector. Normalmente se necesitan 5.100 tomas para conseguir una cinta de 30 minutos, pero en Sonic CD se han utilizado **igual número de tomas para tan sólo 4 minutos.**

- La limpieza y calidad de los efectos de sonido están fuera de toda duda. La canción del juego esta interpretada por la solista del famoso grupo japonés **MI-KO** y en Japón ya **forma parte de las listas musicales más importantes.**

- Se ha incorporado el modo **Time Atacck**, donde el tiempo y la competición son los protagonistas. Si alguien consigue un record, tendrá la posibilidad de observar



Enemigos: más y peores

No vamos a desvelaros todavía todos los secretos de este juego, pero para que os vayáis haciendo una idea os presentamos en exclusiva a algunos de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos.



ENTREVISTA CON NAOTO OHSHIMA, GRAFISTA DE SEGA

“No me he hecho rico por haber creado a Sonic”

Conseguir una entrevista en exclusiva con Naoto Ohshima es una tarea realmente

complicada. Pero no porque haya que viajar hasta Tokio, llegar hasta uno de los numerosos edificios que Sega tiene en la ciudad y contactar con la persona adecuada que te conduzca hasta el Consumers Products R&D Department. No. Lo más complicado de todo es conseguir el permiso de sus jefes para hablar con él.

Ohshima es uno de los grafistas más codiciados del mundo y a los responsables de Sega no les gusta que éste aparezca con excesiva frecuencia en las revistas... (la competencia está siempre al acecho). De hecho, no nos fue permitido tomarle ninguna fotografía y sólo con el pretexto de que ojeara la revista pudimos conseguir esta instantánea en la que se le ve medio rostro. ¡Un auténtico logro!

HOBBYCONSOLAS: ¿De dónde surgió la idea de Sonic?

NAOTO OHSHIMA: *Sega quería desarrollar un nuevo concepto de juego, que tuviera una historia nueva y que fuera diferente a todo lo visto. Por eso nos reunimos una serie de personas que, cada uno en su área, queríamos hacer algo completamente revolucionario. El resultado fue Sonic.*

H.C.: ¿Entonces Sonic ya fue creado para ser el personaje más representativo de Sega?

N.O.: *No. Desde el primer momento nos dimos cuenta de que Sonic no iba a ser un personaje más, que iba ser*

Posiblemente a algunos de vosotros el nombre de Naoto Ohshima no os sugerirá, en principio, demasiado. Pero si os decimos que este joven japonés es el auténtico “padre” de Sonic, su diseñador y quien le dió forma y vida, no tardaréis en reconocer que nos encontramos ante uno de los mayores genios de la historia de los videojuegos.



Los responsables de Sega no permiten que su grafista de lujo, Naoto Ohshima, sea fotografiado. La excusa de que ojeara la revista al menos sirvió para algo...

algo especial, y por ello pusimos en él mucha atención, pero nunca pudimos llegar a imaginar que Sonic se iba a convertir en lo que es hoy.

H.C.: ¿Qué fue primero el juego o el personaje?

N.O.: *Primero surgió la idea del juego y luego el personaje vino por sí sólo.*

Evidentemente el desarrollo del juego invitaba a que el protagonista fuera muy veloz, pero luego le fuimos poniendo otros detalles que fueron los que consiguieron imprimirle

todo su carisma. Por ejemplo algo muy importante para nosotros es su color, el azul. En Japón el azul simboliza muchas cosas. Significa paz, el océano... y también el logotipo de Sega es azul.

H.C.: ¿Y por qué precisamente un puerco espín?

N.O.: *Por la sencilla razón de que no había ningún personaje famoso y como queríamos hacer algo diferente...*

H.C.: Actualmente un prupo de unas 20 personas estáis trabajando en la versión de

Sonic para Mega CD. ¿Cuáles van a ser las diferencias con respecto a sus antecesores?

N.O.: *Las diferencias principales se encuentran en las nuevas posibilidades que ofrece el Mega CD. La historia también es diferente, pero todo esto es un secreto absoluto y no puedo hablar de ello.*

Tan sólo puedo decir que mientras que en Sonic 2 tenías que atravesar diferentes fases separadas, Sonic CD es una historia completa desde el principio al final.

En cuanto al sonido también hay muchas diferencias...

H.C.: ¿Estás triste porque Sonic 3 está siendo desarrollado en U.S.A.? ¿No sientes como si te hubieran quitado a tu personaje favorito?

N.O.: *No lo siento así, de hecho la mayoría de los programadores que están trabajando en Sonic 3 trabajaron en Sonic 1, por lo que también es algo de ellos. No creo que sea una pena que no pueda estar en el grupo (una lágrima se derrama por su mejilla), pero lo que sí quiero es hacer con Sonic CD algo mucho más espectacular que lo que se está haciendo en Estados Unidos.*

H.C.: Una última pregunta. ¿Te has hecho rico por haber creado a Sonic?

N.O.: *Yo soy un trabajador y trabajo para mi empresa, Sega. No. No me he hecho rico. Pero he conseguido algo que no se puede comprar: he creado algo que todo el mundo admira. Y eso no se paga con dinero.*

Amalio Gómez

Batman regresa. Pero lo que no podíamos esperar es que lo hiciera de esta forma. Este compacto llega dispuesto a romper todo tipo de moldes. El programa contiene dos modos de juego: plataformas y



fases de conducción. Sabiamente, se ha introducido la posibilidad de elegir cualquiera de las dos, o bien realizar el juego al completo. Las cinco fases de plataformas rayan a un gran nivel. Los movimientos del personaje están correctamente realizados, el decorado es muy



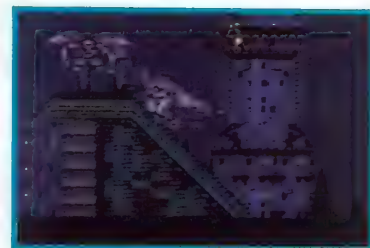
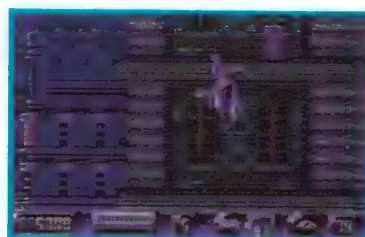
espectacular y se ha conseguido ofrecer ese ambiente tenebroso y fantástico que rebosa Gotham City. Pero las cinco fases de conducción son absolutamente sublimes: rápidas, con una



BATMAN RETURNS

Para quitarse el sombrero

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Arcade
Grupo de programación: Sega



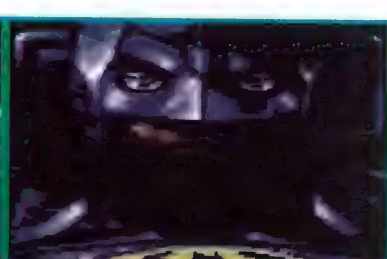
calidad gráfica brutal, scroll parallax perfecto y una definición innmejorable. Además, el control de los transportes (batmóvil o baskiboat) no ofrece ninguna complicación.

Pero nada de lo que os pueda contar es comparable a la sensación de entrar de lleno en el juego. Y para colmo, el señor Spencer Nilsen ha compuesto la mejor banda sonora que jamás haya podido tener cualquier videojuego.



Valoración

Estamos ante uno de los bombazos del Mega Cd. Este compacto rebosa calidad por los cuatro costados. Algunos detalles técnicos, como las explosiones de coches y motos o el movimiento del batmóvil, han superado todo lo visto hasta ahora. Y, aunque nos repitamos, la música es sublime





***SI LO MIRAS INTENSAMENTE...
SENTIRAS VIBRAR LA AFICION!***

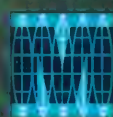
Tango®

EL SUPERCAMPEON

OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio,
pídele el máximo, es un balón de primera. **Juego
con "Tango" al fútbol de verdad!**

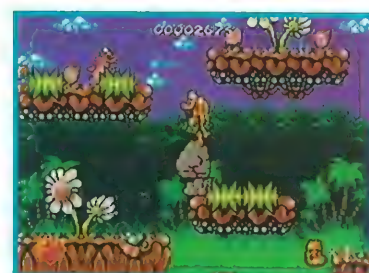
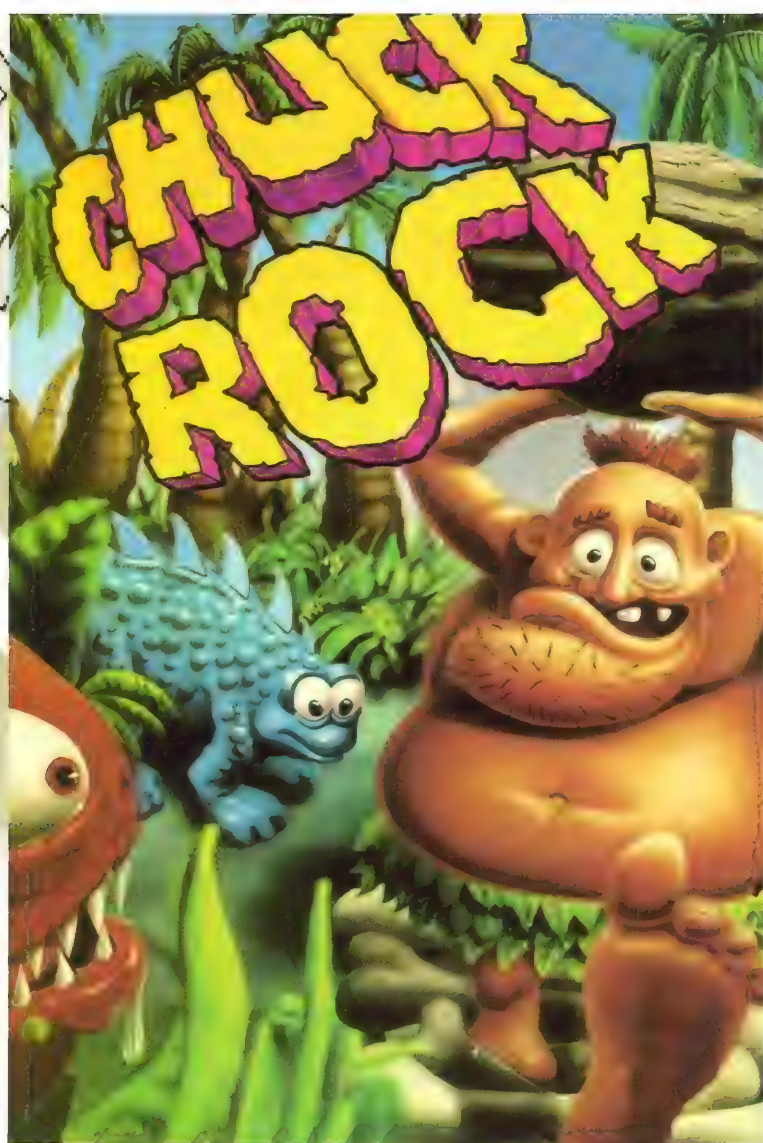
® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)



MONDO®

LOS SUPERBALONES

DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.



CHUCK ROCK

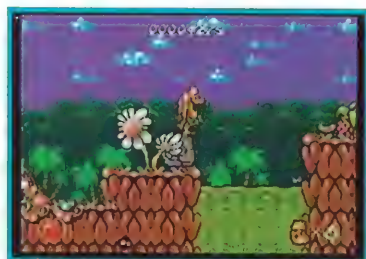
Plataformas prehistóricas

Compañía: Imagesoft

Tipo de Juego: Plataformas

Grupo de programación: Core Design

A certadamente, Sega ha decidido que el cavernícola más famoso de la historia del videojuego acompañe al resto de los CD's en septiembre. Hace ya casi un año que este personaje apareció en la Mega Drive, y desde entonces su popularidad se ha mantenido intacta, gracias a la aparición de la esperada segunda parte



(que saldrá al tiempo en Mega Drive y en Mega CD).

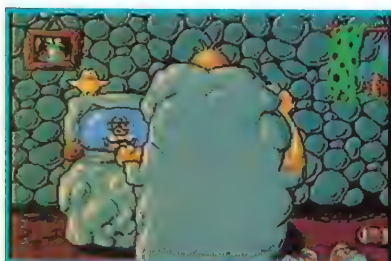
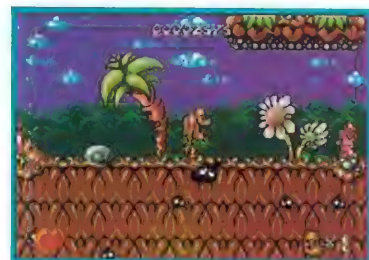
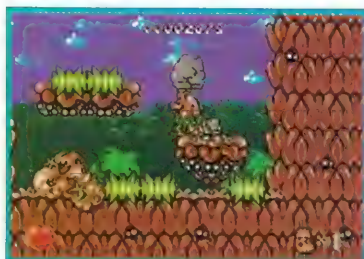
Todos conoceréis la historia (o la prehistoria, mejor dicho). Chuck es un simpático Hombre de Neanthertal con una mandíbula tan prominente como su barriga. Una triste mañana, su bella mujercita es secuestrada por un ligón de barra, a la manera de la época, por supuesto: porrazo en la



cabeza y tirón de pelo. Nuestro amigo Chuck buscará a su media naranja entre plataforma y plataforma, con la ayuda de un arma mortífera: su poderosa barriga, a prueba de todos los materiales conocidos. Como veis, las diferencias apenas existen entre esta versión y la original. Tan solo un mayor empeño en el nivel técnico mantiene las distancias.

Valoración

La reedición de algunos clásicos de Sega para CD parece casi obligada. Si además se introducen algunas novedades, aunque sean referidas a aspectos técnicos, ya tienen mucho ganado. Chuck Rock se encuentra exactamente en ese caso. Un gran juego, al que no vamos a descubrir a estas alturas.





FINAL FIGHT

Acción sin límites

Compañía: Capcom

Tipo de Juego: Acción

Grupo de programación: Capcom

modo de juego no apto para cardíacos: el Time Attack. En esta opción, uno o dos jugadores retan a toda la banda de enemigos a un tiempo, en un auténtico catálogo de golpes y llaves comprimidos en un sólo escenario. Tan solo la alucinante introducción del juego ya revela la calidad de lo que vendrá después.

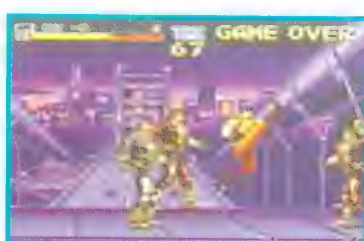
Valoración

De nuevo, un alarde de calidad técnica por los cuatro costados. Los movimientos de los personajes han sido muy mejorados, la banda sonora es bastante meritoria, y se han conseguido unos efectos de sonido contundentes y apropiados. La jugabilidad y manejabilidad de los personajes es impagable.

Este juego fue uno de

los primeros que llegó a nuestras manos en versión compacto, y desde entonces no hemos parado de alucinar con esta maravilla.

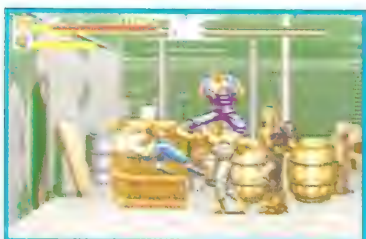
Cuando acaba de aparecer en el mercado japonés la segunda parte de esta serie en Super Nintendo, la salida en España de esta versión colmará la ansias de lucha de los fans del beat'em up. Hay que decir en honor a la verdad que la conversión para Mega CD del clásico de Nintendo ha



superado a su predecesor. En esta ocasión (como es de recibo) sí pueden participar

dos jugadores a la vez, y formar una pareja eligiendo entre los archiconocidos Guy, Cody y Haggar.

El escenario se divide en seis alucinantes fases repletas de sorpresas, con un extenso repertorio de enemigos de todo tipo. Además, el programa cuenta con las inevitables fases de bonus y un nuevo





Desde el principio de los tiempos (de los videojuegos, claro) los cartuchos automovilísticos siempre han tenido un sector de público muy determinado. Por esta razón, Sega no ha dejado pasar la aparición de este soporte, para incluir un "juego de coches" totalmente alucinante.

Jaguar XJV220 llega con la garantía de Core, una de las compañías puntales en cuanto

JAGUAR XJ220

...A velocidad de vértigo

Compañía: JVC

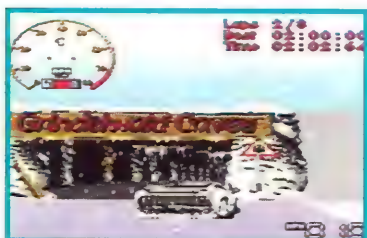
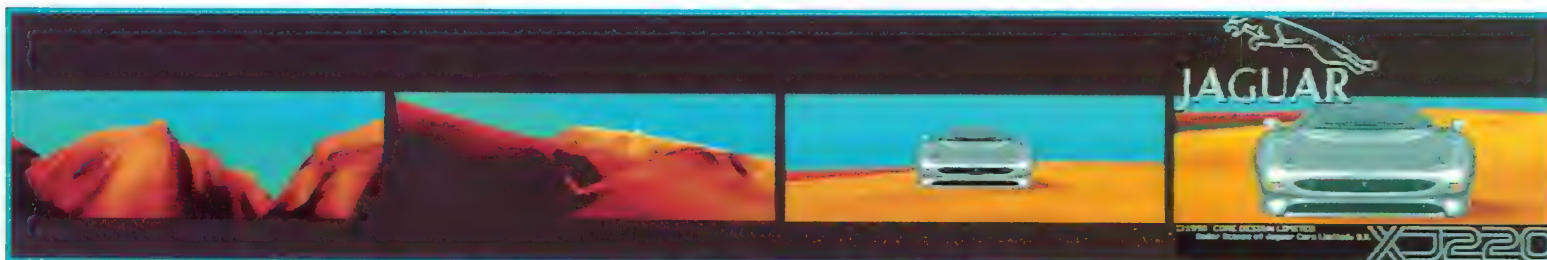
Tipo de Juego: Deportivo

Grupo de programación: Core Design

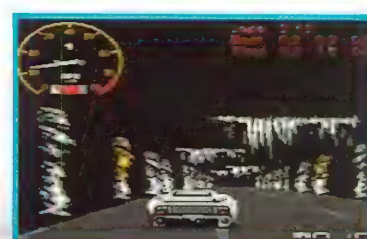
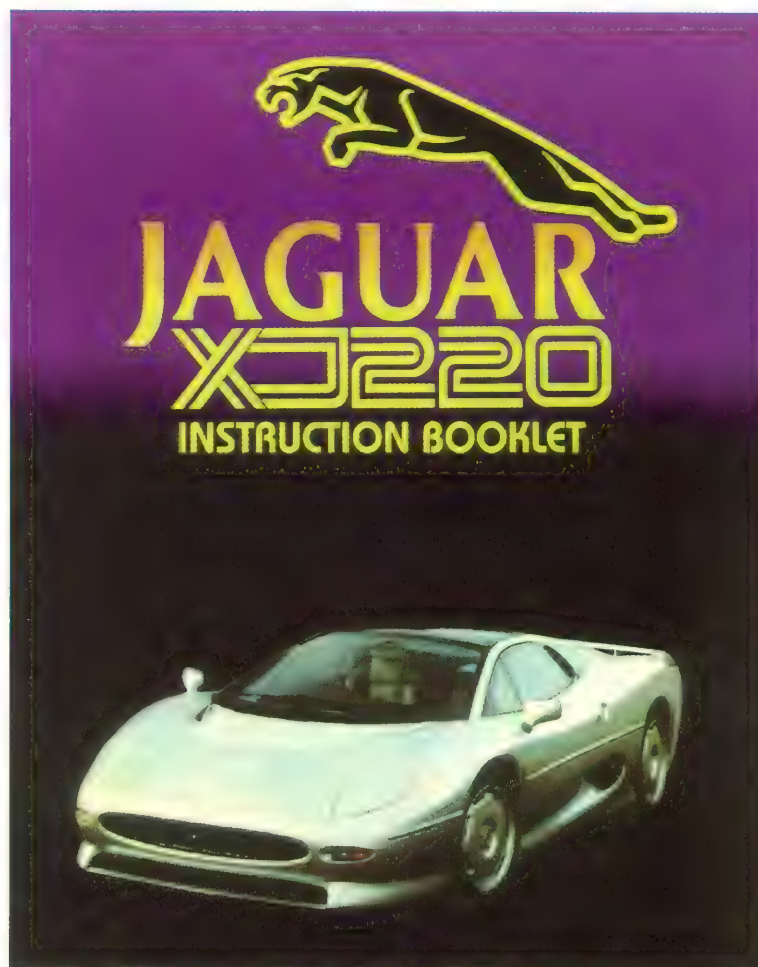


toda regla.

En las pruebas del Grand Prix, el programa dispone de 16 circuitos diferentes y diez bólidos a cuál más espectacular. Y cómo no, la posibilidad de participar dos jugadores a la vez con la pantalla de juego dividida, sin que ello reste vistosidad a ambos recorridos. Como bien te puedes imaginar, un verdadero deleite para aquéllos que amen la velocidad y el riesgo.



a Mega CD se refiere. Este compacto contiene todo lo que se le puede pedir a un programa de este tipo. De momento, cuatro modos de juego que incluyen una opción donde se pueden crear los circuitos a gusto del consumidor. Por supuesto, no faltan las pertinentes opciones mecánicas, con un completo taller de reparación para realizar una puesta a punto en



Valoración

La excelente calidad gráfica del compacto es la primera impresión que se puede sacar en claro. La utilización super-suave del scroll parallax y la notable definición de los gráficos no dejan lugar a dudas. Todo ello acompañado de un sonido muy espectacular y realista. Y si se le añade un gran control del auto, creo que todo queda dicho.

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET



DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs '93 con el programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles

PCBASKET
El programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles

Las animaciones son tan reales que sentirás la emoción de un partido de baloncesto retransmitido en directo.

Toda la información y estadística de la base de datos puede ser consultada, comparada y lista por impresora.

PC BASKET se maneja de forma sencilla e intuitiva gracias al uso del ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Tu puesto es el de entrenador: selecciona el quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad. Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envío)

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia..... Código Postal.....
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....
Teléfono.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

☐ Contra Reembolso ☐ Adjunto cheque
☐ Visa ☐ American Express
Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envío de PCBASKET.



NIGHT TRAP

Noche de miedo

Compañía: Sega

Tipo de Juego: Aventura interactiva

Grupo de programación: Digital Pictures

Cinco chicas jóvenes han sido invitadas por la familia Martin a pasar un fin de semana. En medio de una gran diversión y jolgorio, nadie aprecia la intrusión de unos extraños personajes enmascarados que no llevan muy buenas intenciones. Bueno, tanto como nadie... Vosotros tenéis la posibilidad de observar todo lo que ocurre en los distintos



Valoración

¿Cómo se pueden calificar unos gráficos, que no son gráficos, sino digitalizaciones? Pues bien, como si de una película se tratara, durante todo el juego podéis disfrutar de imágenes reales, por lo que la calidad técnica está fuera de toda duda. En cuanto a lo demás, hay que decir que es un juego atípico, y por ello seguro que no va a pasar desapercibido.

Si alguna vez habéis soñado con participar en una película "de miedo", ha llegado vuestra oportunidad. Night Trap constituye todo un experimento en cuanto a videojuegos se refiere. El único antecedente que se ha dado hasta ahora ha

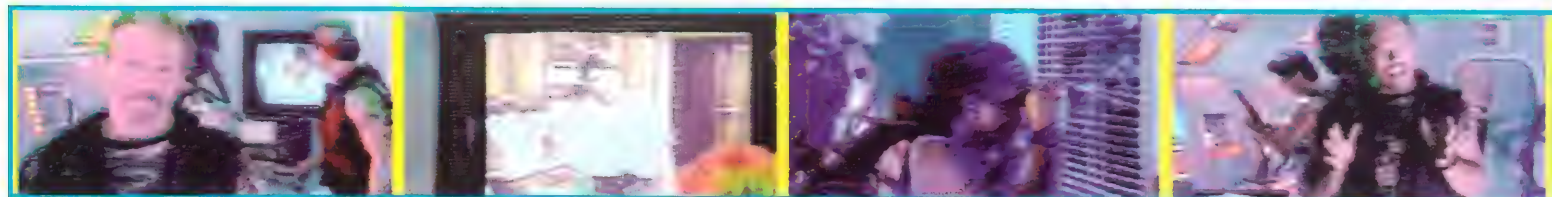
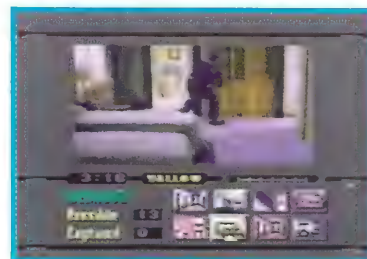


sido el Seven Guest para PC. Y como toda novedad, su aparición ha estado precedida de polémica: en Inglaterra se ha convertido en el primer juego "para mayores de 15 años", por sus supuestas escenas violentas.

El caso es que este compacto es, prácticamente, un film.

departamentos de la casa, y tratar de atrapar a los personajes no invitados, activando las trampas que hay en todo el edificio.

No hay un sólo momento para distraerse con las entrañables escenas familiares. La pérdida de unos segundos puede ser fatal.





Naturalmente, Prince of Persia debía tener una versión en Mega CD. La historia ya la conocéis. En el Oriente, un príncipe destronado se embarca en una extraordinaria cruzada, con el fin de rescatar a su prometida. En su aventura, recorrerá mazmorras, palacios y se topará con todo tipo de personajes de su época.

Como en las anteriores versiones, el juego combina las plataformas con la aventura y

PRINCE OF PERSIA

Un clásico para Mega CD

Compañía: Broderbund

Tipo de Juego: Plataformas

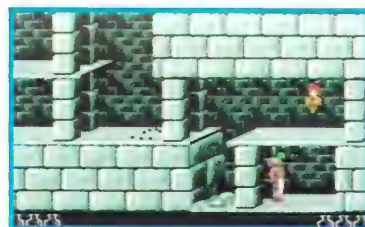
Grupo de programación: Sega Enterprises



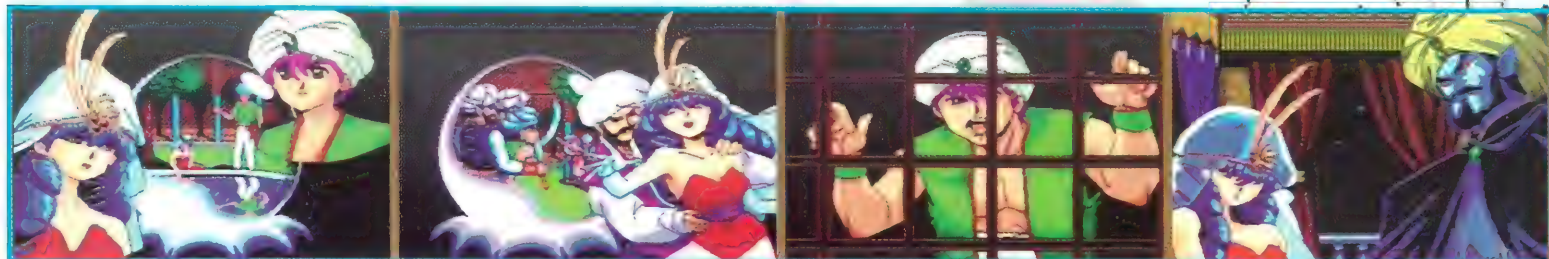
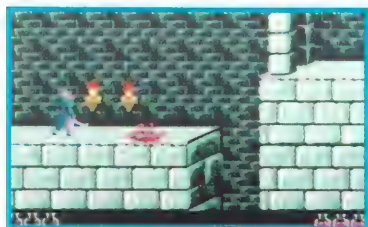
ciertos momentos de acción. El compacto contiene el sobresaliente nivel de las versiones en los 16 bits y además cuenta con una impresionante introducción de más de cinco minutos, y un mayor realismo en los aspectos sangrientos.

Valoración.

Una vez más, la creación de Jordan Mechner destaca por su alucinante animación. Los



movimientos de los personajes son de lo mejorcito que se haya podido plasmar en una pantalla. Por lo demás, la dificultad acostumbrada de otras ocasiones y un excelente nivel técnico. Diversión más que asegurada.





Yes que no podía faltar. Os presentamos un matamarcianos puro y duro con ciertas reminiscencias "chinakas". Sí, porque después de una larguísima introducción donde se pretende ofrecer una historieta en la que se mezclan diferentes lugares y épocas, nos encontramos con un clásico shoot'em up.

Al igual que en su homónimo de Super Nintendo (Super



Aleste), se trata de un compacto que utiliza la perspectiva aérea y el scroll vertical, aunque el nivel de este último no llega a las altas cotas de otra versión.

Sin embargo, esta vez el protagonismo de la acción no recae en una nave, sino que se trata de unos curiosos "robots" dentro de los cuales se esconden dos valientes muchachos y una bella señorita, con ganas de complicarse la vida para salvar la tierra. En frente de ellos



ROBO ALESTE

El inevitable shoot'em up

Compañía: Compile
Tipo de Juego: Shoot'em up
Grupo de programación: Compile



tendrán al ejército de "brutos mecánicos" más poderoso del futuro. El caso es que hay ciertos aspectos que nos recuerdan a nuestro querido y olvidado Mazinger Z.

Por supuesto, no faltan los diferentes tipos de armas, fases y demás elementos típicos de estos juegos.

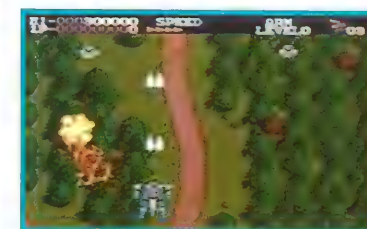


Valoración.

Si lo comparamos con el Super Aleste, el compacto sale perdiendo. Valorándolo por sí solo, es un juego divertido, rápido y con un nivel técnico más que aceptable.

Como en algunos programas de Mega Cd, lo mejor de todo, probablemente, sea la música. De todos modos, los amantes del shoot'em up clásico, con scroll vertical, disfrutarán de lo lindo con él.

Multitud de fases, enemigos y armas diversas son algunas de sus cualidades. Además, cuenta con la original virtud de estar protagonizado por un robot. Y eso siempre es admirable.



LUCHADORES EN ACCIÓN

PRONTO EN...

Nintendo®
Acción

Vuelve Capcom. Vuelve Street Fighter II y vuelve la mejor **acción**. Sólo que en plan TURBO. Este mes, en Nintendo Acción, Honda, Blanka, Guile y Chun Li salen de nuevo a escena. Mejorados, con más movimientos, más magia y más «velocidad». Junto a ellos, y en nuestra recién estrenada sección de **Previews**, todo un despliegue de acción: **Mortal Kombat**, **Alien 3**, **Jurassic Park**, **Bubsy the Bobcat** y un sin fin más de cartuchos para los luchadores del momento. No te lo pierdas.



SHERLOCK HOLMES

Elemental, querido Watson

Compañía: Sega

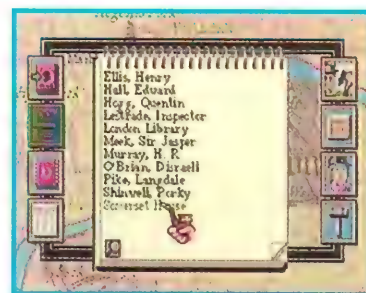
Tipo de Juego: Interactiva

Grupo de programación: Sega

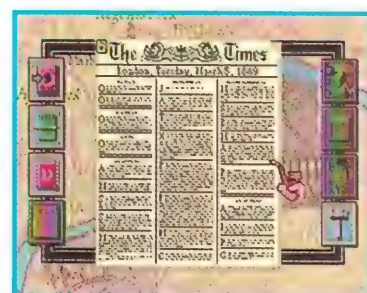
Unos cuantos casos por resolver no suponen ningún problema para el afamado Sherlock Holmes. Pero, ¿seríais vosotros capaces de solucionar misterios y desfacer entuertos? Pronto tendréis la oportunidad de comprobarlo.

Siguiendo la misma línea del Night Trap, Sherlock Holmes Consulting Detective nos ofrece un auténtico film de intriga, en el que nosotros somos los encargados de escribir el guión. A través de imágenes reales u otro tipo de digitalizaciones, la labor del jugador consiste en investigar,

basándose en los datos que le ofrece la máquina. De esta forma, se tiene acceso a las noticias del Times, a las notas del propio Sherlock, declaraciones de sospechosos y, cómo no, a la lógica aplastante del entrañable

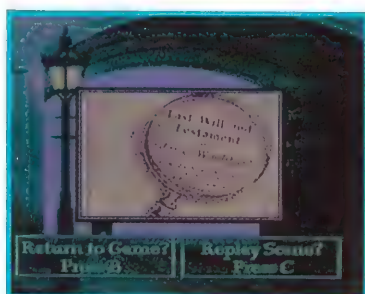
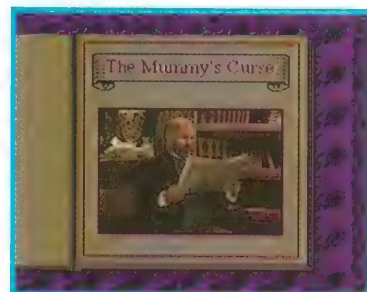
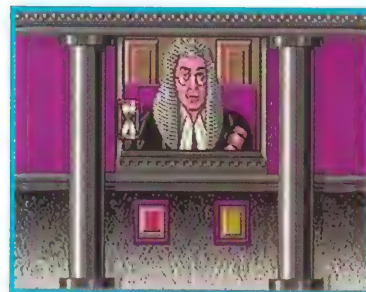


Doctor Watson. Todo el desarrollo está siempre a merced de los caminos que el detective (es decir, nosotros) siga en la investigación. Eso sí, espero que a España llegue una versión traducida, o, al menos, las instrucciones sean lo suficientemente completas. De otro modo, los que no dominen el inglés van a necesitar mucha intuición para resolver los casos.



Valoración

Al igual que sucede con el Night Trap, este compacto no corresponde a los cánones que todo el mundo tiene sobre un video juego. De todos modos, la trama es siempre interesante, y por ello se convierte en un programa muy recomendable para los amantes de las intrigas al más puro estilo Agatha Christie.





THUNDER HAWK

Una explosión de calidad

Compañía: Sega

Tipo de Juego: Simulador

Grupo de programación: Core Design

Lo mejorable es la palabra que mejor define la conversión que la excelente compañía inglesa Core ha realizado del Thunderhawk, un juego que ellos mismos habían creado para Amiga hace unos cuantos meses. Este compacto deja a la altura del betún todos los amagos de simulador que se habían realizado para consolas. Además, esta vez ni siquiera se trata de un avión, sino de un alucinante helicóptero al más puro estilo Desert Strike.



dichoso problema del movimiento del aparato de una forma brillante, utilizando un scroll rápido pero muy suave, con acercamientos y rotaciones a lo Modo 7 y una manejabilidad sublime. Y por añadidura, los objetivos son claros y concretos, hay numerosas misiones a elegir y un radar súper funcional.

Valoración

Aparte de todas esas virtudes que os hemos contado, y que os aseguro son veraces como



Por fin se han solucionado todos los problemas que arrastraban este tipo de juegos en las consolas. Los gráficos son sobresalientes, con alucinantes imágenes digitalizadas y un colorido más que aceptable.

Pero lo más importante es que se ha solventado el



la vida misma, hay un par de aspectos que no se pueden dejar pasar: el sonido FX es muy real y espectacular, y la música (¡qué música!) sólo es superada por la banda sonora del Batman Returns. Por cierto, no se os ocurra perderos los riffs de guitarra al más puro estilo Van Halen.

Los inagotables expertos de la compañía Core han

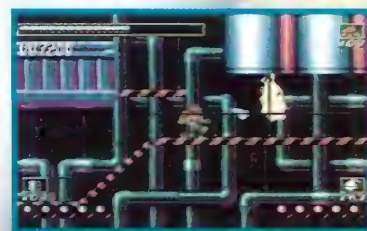
sido los encargados de realizar para este soporte la particular historia del hombre lobo creada originalmente por Psygnosis. Tras el notable éxito alcanzado en las consolas pequeñas de Sega, Wolfchild parte como uno de los grandes favoritos en esta parrilla de salida que supone el lanzamiento del Mega Cd.

Y es que no podía ser de otra forma, con un protagonista tan voluntarioso y original. El joven en cuestión ha tenido la enorme desgracia de ver cómo asesinaban a su familia y secuestraban a su padre. Para solucionar tal desaguisado e ir en busca de los malvados

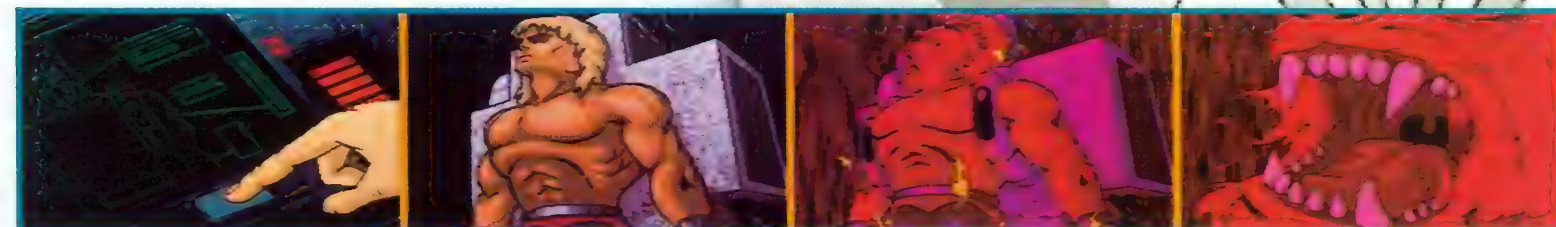


raptos, no ha tenido mejor idea que someterse a un revolucionario experimento, tras el cual se ha convertido, nada más y nada menos, que

en un hombre lobo. Con una fuerza y agilidad sobrenaturales, y un aspecto completamente impresionante, se embarcará en una peligrosa cruzada, en la que deberá



enfrentarse a todo tipo de trampas y extraños seres mutantes, a través de nueve alucinantes y apasionantes fases. Durante las mismas, el



peligro y el riesgo serán sus únicos compañeros, pero el recuerdo de su padre hará que siempre continúe adelante.

Como no podía ser de otra manera, el compacto cuenta con una introducción sublime, en la que podremos disfrutar de la historia del desgraciado muchacho y su increíble transformación en ese extraño híbrido. Acción, golpes y algunos momentos de plataformas completan el recorrido de este peculiar héroe.

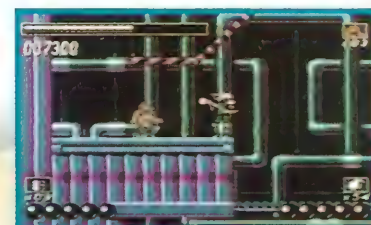
WOLFCHILD

Lobo Hombre en... CD

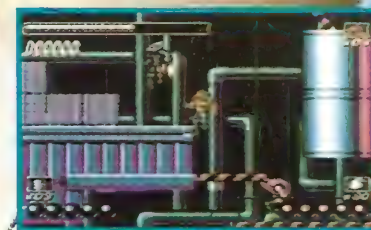
Compañía: Sega
Tipo de Juego: Acción
Grupo de programación: Core Desing

Valoración

Un juego de acción y plataformas que continúa la línea de las anteriores versiones para Master y Game Gear. El nivel técnico es algo irregular, combinando algunos aspectos interesantes



con otros bastantes discretos. Aún así, como buen juego de acción que es, mantiene la diversión y la emoción constantemente.



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCO, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!**

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:..... Provincia:.....
Código Postal:..... Teléfono:.....

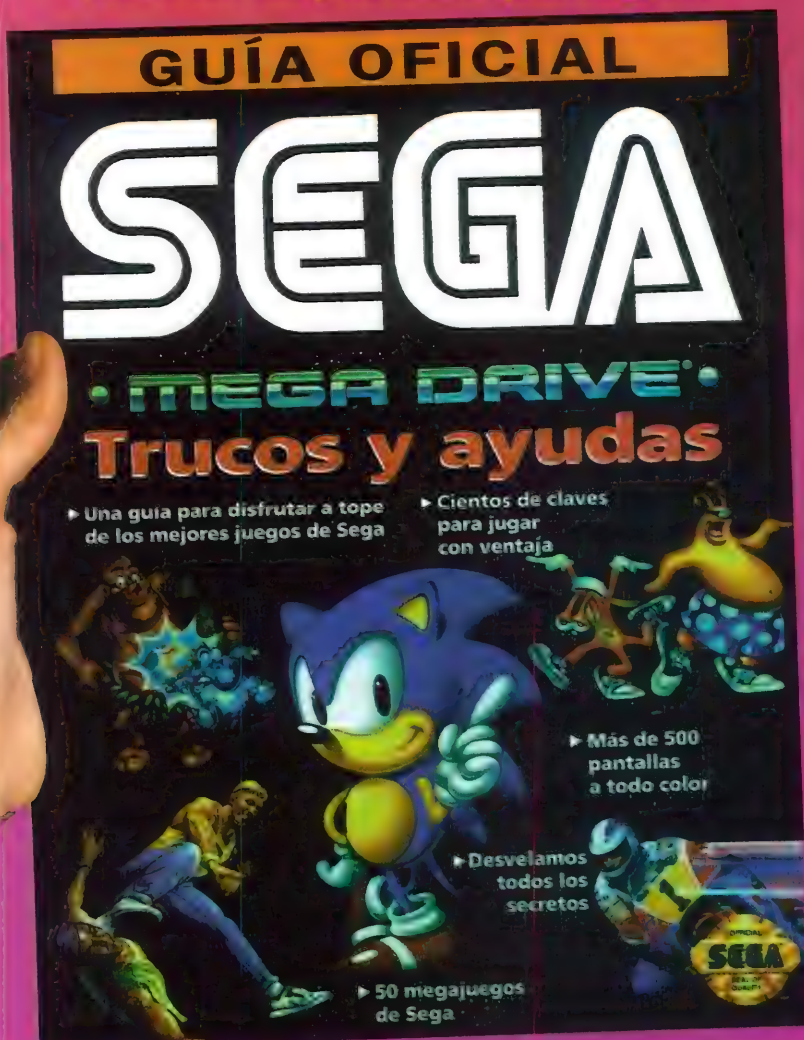
- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
☐ Enviádmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

HC Número
Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

NOVEDADES Y MÁS NOVEDADES



Afterburner III tratará de ser la réplica en CD al arcade de aviones clásico de las recreativas. Aunque sin mucho éxito.



Sí porque no os vayáis a creer que Sega se iba a conformar con lanzar esos diez titulazos. Aquí tenéis el resto de los compactos que harán su aparición junto al soporte. Os recomiendo que no perdáis ni uno solo de ellos de vista.

Aventura

Al mismo tiempo que aparece la primera parte de **Sherlock Holmes**, también verá la luz una segunda versión, conservando, por supuesto, el mismo formato tratado con imágenes reales, aunque con muchas sorpresas como cabía esperar. Y uno de los mejores juegos de Mega Drive tampoco ha querido perderse el lanzamiento del Mega CD. **Ecco the Dolphin** tendrá su correspondiente versión en compacto, para deleite de los fans de este simpático delfín.

Uno de los programas más promocionados desde que se dio a conocer la salida de este soporte, fue el de **Drácula**. Con la garantía de Psygnosis y distribuido por Sony Imagesoft, este juego pretende "aterrorizar" a todos los que se pongan frente a la pantalla. Para conseguir un mayor realismo, se han

introducido 15 minutos de la película de Coppola, distribuidos al final de cada nivel de juego.

El compacto contiene en todo momento el ambiente tétrico y espeluznante del film, y cuenta con aspectos técnicos destacables, como las rotaciones de más de 180 grados que permiten visualizar todo el escenario.

Plataformas

Dos sensacionales juegos para saltar y no parar. En primer lugar, la segunda parte de un clásico entre los clásicos, **Chuck Rock 2: the son of Chuck**.

El hijo del cavernícola está dispuesto a divertir a toda la tropa con sus alucinantes aventuras prehistóricas. Y para los amantes del cine de Spielberg, una de sus últimas producciones y también una de las más curiosas. **Hook** y un Peter Pan treintañero reanudarán su enfrentamiento en el Mega CD. ¿Quién será el vencedor? En vuestra mano está la respuesta.

Lucha

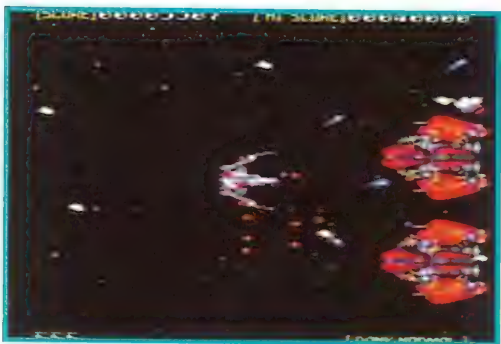
Preparaos para disfrutar con un beat'em up en toda la regla. En un futuro lejano, la última tecnología humana representada

por unos espectaculares cyborgs se enfrentará a una invasión extraterrestre. Sonido de película, secuencias de animación sobresalientes y acción trepidante en todo momento son sus principales virtudes.

Su nombre: **Black Hole Assault**.



Night Striker será sin duda uno de los juegos con más acción de cuantos podéis encontrar para Mega CD.



Matamarcianos rápidos y vistosos como **Sol Feace** aguardan a los más fanáticos del compacto.



Shoot'em up

Pero si vuestras preferencias se decantan por un coche futurista, tenéis el **Night Striker**, que contiene cierta similitud en el desarrollo de las fases de conducción con el Batman, aunque la calidad gráfica de aquél deja mucho que desear.

Y por último **Sol Feace**, un tradicional matamarcianos con scroll horizontal y gráficos simples, aunque muy divertido y con una música realmente entretenida.

Wolf Team.

Mención especial merece la compañía Wolf Team, cuyos lanzamientos son

realmente atípicos. Animación japonesa de primera calidad, efectos especiales, rotaciones de 360 grados, acercamientos, diferentes planos, rapidez, espectáculo y violencia, son algunas de las virtudes de estos juegos.

Pero no importa lo que yo os diga, pues sólo disfrutando de estas maravillas, podréis comprobar sus posibilidades. Os aseguro que son totalmente recomendables. Muy atentos a estos títulos: **Road Avenger**, **Cobra Command** y **Time Gal**. Sólo para aquéllos que sean amantes de lo prohibido.



Road Blasters FX o **Road Avenger** -según el país- es el espectacular juego que vendrá junto al Mega CD.

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, el 031, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas -Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, el 032, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios**, **participar en concursos**, **informarse sobre determinados temas**, **dejar mensajes**, **hacer sugerencias**, **jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos**. Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados**.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un **terminal IBERTEX**.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios**. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica**. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal**.

Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último**.

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias**.

Díálogos: **podrás mantener una conversación en directo con otros usuarios**.

Anuncios: **¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...?** ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios**.

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes**. Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones**.

Mensajería y buzones: **podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios** que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

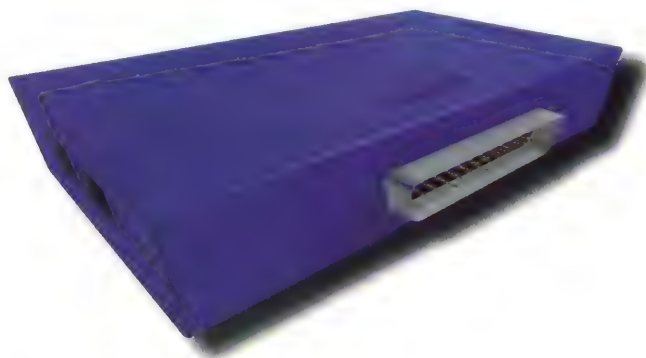
¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#**. Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX**. El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo**.

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de **números no disponibles o alguno parecido** tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS.

SI NO TIENES MÓDEM, HAZTE CON ÉSTE.

- Transferencia de ficheros desde los centros servidores que lo permiten

- Software de Emulación IBERTEX TELLINK para PC's y compatibles incluido

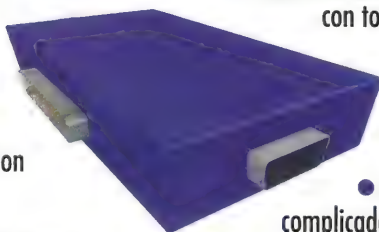
- Conector prolongador del puerto serie para utilizarlo con otros periféricos (ratón, impresora, etc...)

- Salida opcional para teléfono con la que podrás usar la línea normalmente

- Conector adaptador D9-D15 incluido para que puedas usarlo con todos los tipos de conector RS 232

- Incluye cable telefónico, completo manual de instrucciones y software en dos discos de 3 1/2 y 5 1/4

- Al ser un módem externo, no precisa instalaciones complicadas.



MÓDEM MINITEX[©]

**Acceso a más de 1.500 Centros Servidores
de la Red IBERTEX**

Su precio en el mercado
**¡sólo
14.450 Ptas.!**
supera las 18.000 Ptas.

**TODO UN MUNDO.
A TU ALCANCE.**

032 *HOBBYTEX#

DESEO RECIBIR EL MODEM TELLINK POR SÓLO 14.450 PTAS.
(Gastos de Envío 250 Ptas.)

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA

C.P. TELÉFONO

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)
☐ Contra Reembolso por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)
☐ TARJETA VISA por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)
NÚMERO CADUCA EL
TITULAR

**PUEDEN SOLICITAR UN PEDIDO URGENTE, LLAMANDO AL (91) 654 61 64
(DE 9 A 14,30 Y DE 16 A 18,30) Ó ENVIANDO POR FAX LA PRESENTE SOLICITUD,
DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA, AL (91) 654 72 72**



Hobby Post C/ Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID

Tras las huellas de los dinosaurios

Jurassic Park, pronto en tu pantalla



La pasión por los dinosaurios está pegando fuerte y las consolas, por supuesto, no podían escapar a una moda tan arrasadora.

Por eso, tanto Sega como Nintendo se han preocupado a fondo de que ninguno de sus usuarios se quede sin su versión correspondiente.

Desde Game Boy hasta Mega CD, todas, absolutamente todas las máquinas albergarán dentro de unos meses a estos "lagartos terribles" en apasionantes cartuchos de los que Hobby Consolas os anticipa las primeras pantallas.

podía imaginarse el alcance que llegarían a tener sus sueños sobre dinosaurios en un mundo humano.

El que sí que vió todo el potencial de la novela fue Spielberg, quien no quiso perder la oportunidad de hacerse con una licencia para pasar al celuloide las aventuras narradas por Crichton. El genial director se hizo rodear del mejor equipo de efectos especiales y los puso a trabajar sin descanso en el ambicioso proyecto. El resultado ha sido la película más cara de la historia.

La explotación comercial y la promoción de la película se han basado en animar las expectativas fomentando el creciente interés por los dinosaurios de la forma más sencilla posible: invadir el mercado de productos relacionados con estos extintos animales.

La enorme aceptación de estos productos y el revuelo levantado por la película han "obligado" a las grandes productoras de videojuegos a ponerse en marcha con enorme celeridad para conseguir la licencia del año. El resultado ha sido una colección de juegos alucinantes que prometen romper con todo.

Parque Jurásico: el juego.

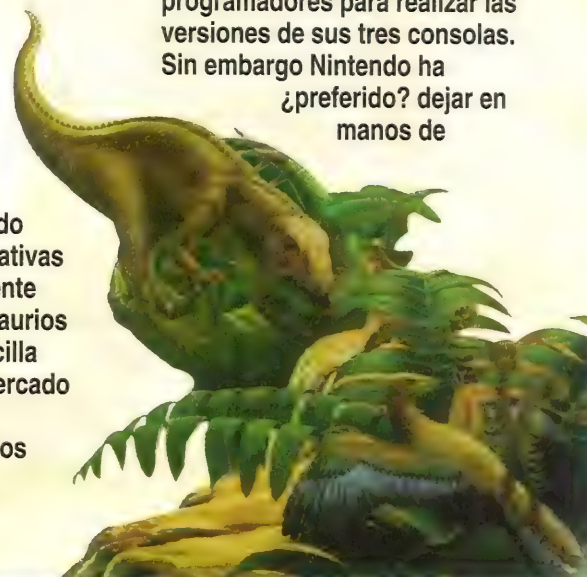
Sega ha puesto a trabajar en el proyecto a su propio equipo de programadores para realizar las versiones de sus tres consolas. Sin embargo Nintendo ha ¿preferido? dejar en manos de

Pins, camisetas, posters, llaveros, juguetes, videojuegos...

todo vale cuando se trata de imponer una moda. ¿El detonante de este repentino interés por el desaparecido mundo de los dinosaurios? Ya lo conocéis todos: la última súper producción de Steven Spielberg: Jurassic Park.

Sin escatimar medios.

Cuando hace dos años Michael Crichton sacó su historia a la luz ni él mismo





Ocean todos los preparativos.

En cualquier caso, sea quien sea el programador, se ha respetado el argumento principal de la novela: un fallo en el ordenador central ha provocado un tremendo caos

en la organización y control de un moderno parque de diversiones. Lo peligroso es que las atracciones del parque son ¡dinosaurios vivos!.

Un gran avance en la ingeniería genética ha permitido reproducir a esta enormes criaturas que ahora se encuentran fuera de control en una pequeña isla a la que han acudido unos cuantos visitantes.

Un eminente paleontólogo, el doctor Grant ha quedado abandonado en medio de la jungla mientras que el resto de la gente se ha cobijado en el Centro de Visitantes.

Si Grant quiere conservar la vida no le quedará más remedio

que atravesar la jungla manteniendo una lucha feroz con sus habitantes. Los rápidos Velociraptors, los incasables compsoognautus o el terrorífico Tiranosaurus perseguirán a nuestro protagonista por cada uno de los rincones de la isla.

Hasta aquí, todas las versiones mantienen un hilo común, a partir de este punto, cada una de ellas pone una nota

distintiva de personalidad propia.

Aunque, eso sí, todas siguen el mismo parámetro: Acción sin límites.'



Bestias para el Cerebro de la Bestia

Los 16 megas con los que Ocean ha elaborado este cartucho parecen estar aprovechados al máximo. Para que os hagáis una idea, el cartucho incluye escenas directamente digitalizadas de la película. Y del mismo lugar han salido la escalofriante música y los rugidos de los dinosaurios. Además se usan rotaciones de los 256 colores de los que es capaz el Cerebro de la Bestia.

El argumento es el de siempre, pero la tónica varía. El Dr. Grant debe atravesar seis fases de distinto desarrollo y variado objetivo que le obligarán a recorrer cada uno de los rincones de la isla. Para abrir boca se encontrará con el difícil rescate de Lex y Timmy, los dos niños, que con él, han quedado perdidos en la jungla.

Eliminar huevos de velociraptor, poner



en marcha el ordenador central o escapar de la isla serán cuestiones que requerirán algo más que valor.

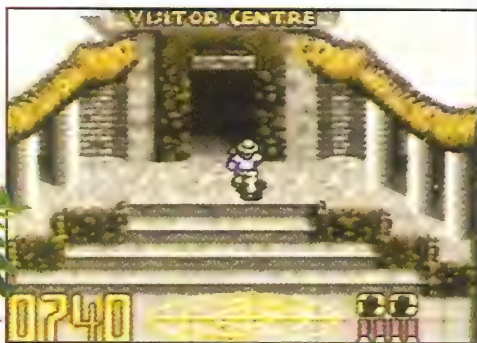
Las fases del juego están interrelacionadas entre sí, de tal modo,

por ejemplo, que una llave encontrada en la jungla puede abrir una puerta vital en el Centro de Visitantes.

La perspectiva varía según sea la zona en que se desarrolle la acción. Siempre que sea al aire libre será aérea, mientras que dentro de recintos cerrados, frontal.

Continuas variaciones de perspectiva, terrorífica ambientación, continua

sensación de agobio... En definitiva, un juego pensado, programado y resuelto para que os sintáis parte activa de esta apasionante odisea jurásica. ¿Lo conseguirá?. Apuesta por ello.

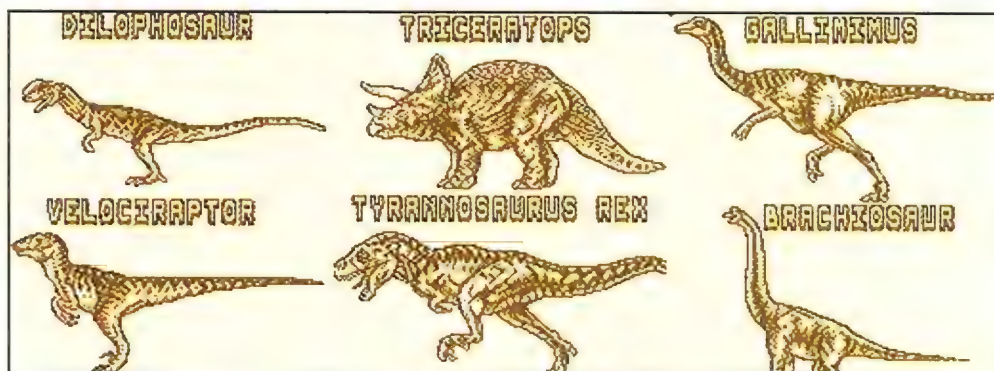
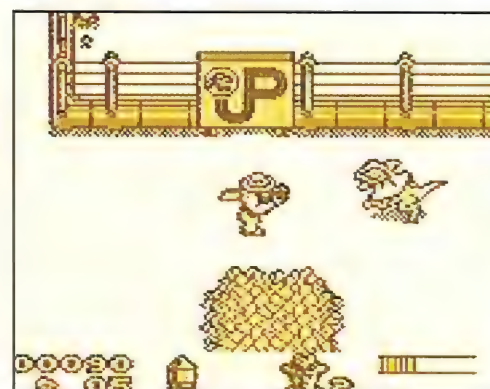
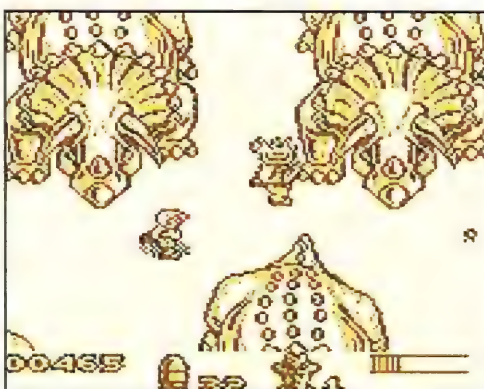


Una Apasionante Aventura entre Dinosaurios

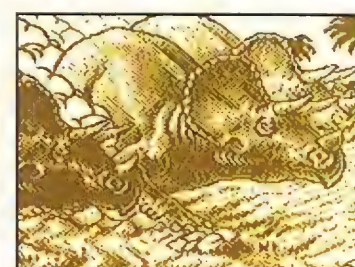
La pequeña de Nintendo no ha querido quedarse fuera del reparto de dinosaurios. Y tampoco se ha conformado precisamente con "pequeñeces". Ocean ha conseguido introducir en su mini-pantalla criaturas del tamaño de un T-Rex y de la rapidez de un velociraptor.

De hecho las versiones de N.E.S. y Game Boy son prácticamente iguales, (siempre que dejemos de lado la cuestión de los colores, claro), y los dos cartuchos mantienen mapeados y dinámica casi idénticos. Pasamos a hablar de ellos.

El protagonismo del juego se lo siguen repartiendo a partes iguales el Dr. Grant y



Las versiones de N.E.S. y Game Boy serán prácticamente idénticas. Y es precisamente en esta última donde Ocean parece haber logrado mayores niveles de espectacularidad.



WII GAME BOY

WII N.E.S



y los dinosaurios. Sólo que en esta ocasión el matiz aventurero queda más patente que en las otras versiones. La perspectiva aérea que preside todo el

juego, -muy al estilo Zelda-, permite un gran campo de visión y muchas opciones de elección.

En cuanto a la historia, es básicamente la misma que en los demás cartuchos: nuestro sufrido paleontólogo tiene que reparar, él solito, el caos en que se ha convertido el Parque Jurásico.

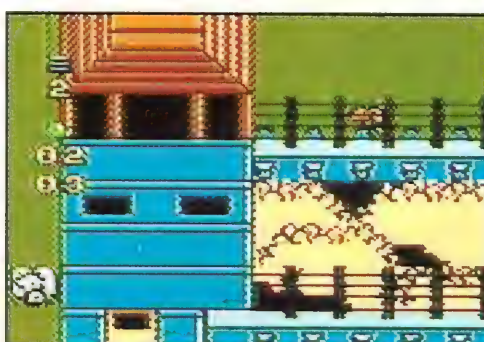
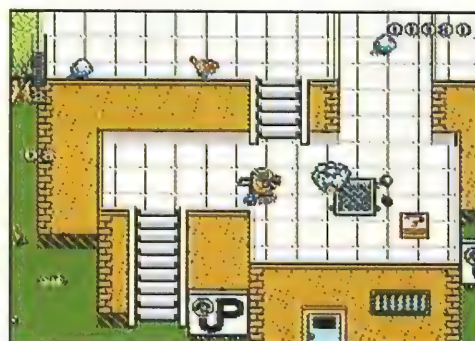
Esta reparación de urgencia pasa por la resolución de seis complicadas fases que se distinguen entre sí por la consecución de una acción en concreto, aunque en realidad hay que realizar mil y una operaciones antes de finalizarla con éxito.

Así, y por poner un "pequeño" ejemplo, si la primera fase consiste en rescatar a Timmy de una estampida de Triceratops, antes tendrá que recoger todos los huevos de raptor que haya por la zona, localizar la tarjeta de acceso al ordenador, conectarlo y llegar a la puerta de la zona de estos mastodónticos herbívoros, remar por un traicionero río, atravesar el recinto de los dilophosaurus, salvar a Lex de las garras del T-Rex, reactivar el ordenador, coger aire y... ¡empezar a jugar de verdad!

La lista de misiones del pobre

paleontólogo parece no tener fin. Menos mal que contará con alguna que otra ayuda, como bombas de humo, una pistola con cuatro disparos diferentes, tarjetas-llave y árboles donde esconderse.

Como véis, el tema promete. Y no sólo para N.E.S. Porque esto en Game Boy...



REPORTAJE

MEGA CD

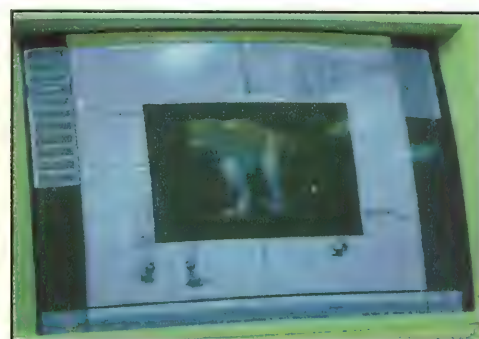
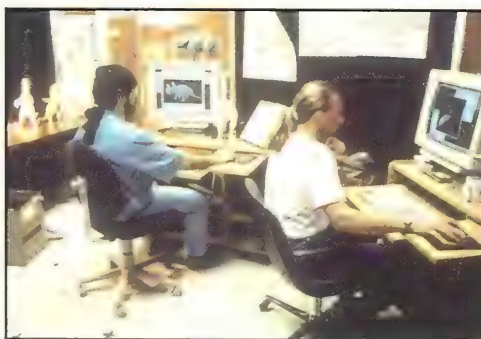


Pensado para los más exigentes

Si el juego de Mega Drive promete ser alucinante, no podéis imaginar hasta dónde puede llegar su adaptación a CD. En su programación se han utilizado las más modernas tecnologías, ilustradores, guionistas, especialistas en gráficos y un estudio de sonido especial. El sistema Tru Video, la calidad acústica del Q-Sound y la tecnología SuperMac le convierten en un programa estrella.

Esta versión del Jurassic Park es un juego tridimensional de perspectiva

frontal de gran realismo en el que se incluye una gama completa de bandas sonoras digitales en estéreo con una increíble colección de efectos especiales. Los "artistas" del estudio han estado en contacto con los creadores de los dinosaurios de la película de Spielberg y han contado con los consejos del eminente paleontólogo Robert Bakker. El resultado ha sido un juego en el que sentirse parte activa de la acción no necesita grandes dosis de concentración.



GAME GEAR

Dinosaurios de Bolsillo

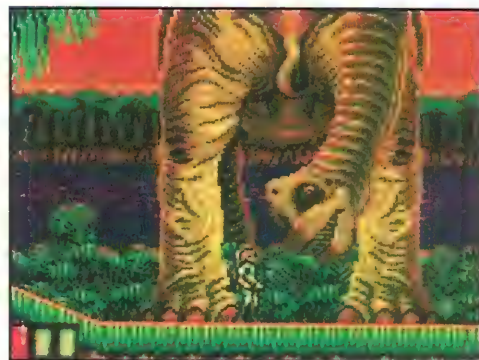
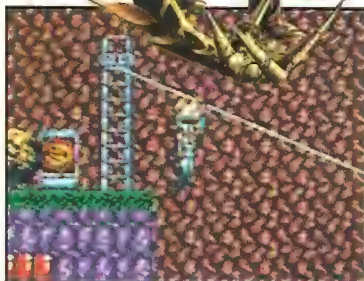
Pocas cosas sabemos de la versión para la portátil de Sega. Aunque seguro que es lo suficiente como para poner los dientes largos a cualquiera.

La historia es la misma que en la versión de Mega Drive, pero el objetivo del juego difiere substancialmente. En esta ocasión el Dr. Grant debe reparar las verjas electrificadas de contención y guiar a cada dinosaurio al interior de su recinto.

Para ello cuenta con cuatro armas de diferente potencia que aturden a los animales durante un periodo de

tiempo. La acción se desarrolla a lo largo de cinco fases con un dinosaurio protagonista en cada una. Pero no penséis que sólo váis a ver a cinco de estos bichejos prehistóricos.

Hasta quince especies distintas de dinosaurios harán lo imposible por complicar vuestra tarea. Desde el enorme Brachiosaurio, hasta el pequeño Compsognatus. En fin, una delicia. Esperamos.



MEGA DRIVE

Dinosaurios de 16 megas



Los chicos de Sega no han escatimado medios a la hora de hacer su versión para la Mega Drive: 16 megas, siete largas fases y mucha acción son la tarjeta de presentación de un juego que va a entrar en el mercado con la intención de romper. Y será fácil que lo logre, teniendo en cuenta el despliegue técnico realizado.

El argumento no deja de ser la típica historia en la que el héroe tiene que rescatar a sus amigos de las garras de los terribles velociraptors.

Pero el golpe de originalidad llega al poder elegir protagonista: el heroico Dr. Grant o el sanguinario Raptor. Y en ambos casos habrá igual nivel de jugabilidad y diversión.

Ambientada con melodías tenebrosas y graznidos terribles, la aventura transcurre en una isla oscura y amenazante. Allí, Grant, abandonado en medio de la jungla, debe regresar al Centro de Visitantes.

Pero la tarea va a ser difícil. Una jungla de

un traicionero río artificial plagado de rápidos, cataratas, y seres antediluvianos. Sin desviar al T-Rex, llegará al interior de la estación de bombeo, donde se verá cara a cara con los velociraptors y los escupidores Dilophosaurus. Las escabrosas

montañas de la zona volcánica y sus lagos de lava serán sólo la antesala del auténtico reto de Grant: rescatar a sus amigos. Para ello, deberá conectar la corriente eléctrica en la estación de energía y llegar hasta el lugar donde se encuentran atrapados.

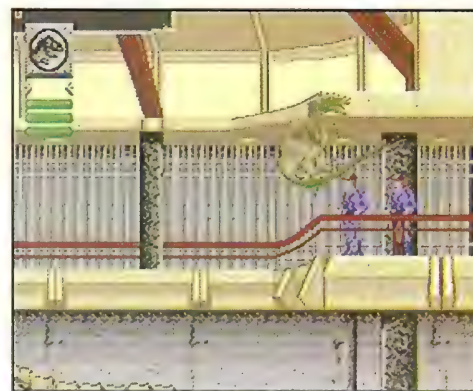
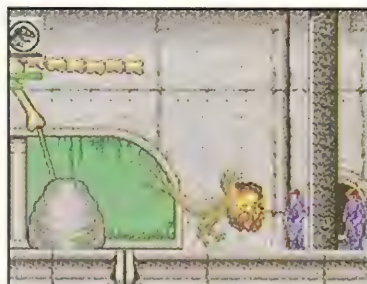
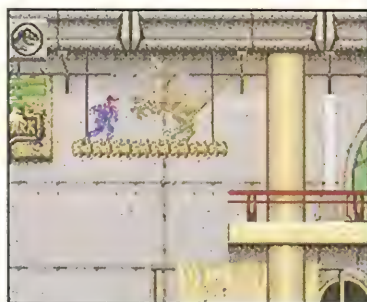
Las armas de Grant perderán parte de su

efectividad en el centro de visitantes, pues los raptors han aprendido a huir de ellas.

Como véis, astucia y habilidad serán las principales bazas a jugar durante todo el desarrollo del juego. Y todo ello adornado por unos gráficos nítidos y unos movimientos muy al estilo Flashback. Sorprendentes decorados y una ambientación apropiada, lo harán irresistible para vuestra Mega Drive.



tupida vegetación y rocosas colinas forma la primera fase de este espectacular programa. Luego, el acoso del Tiranosaurus obligará a Grant a atravesar



REPORTAJE



Como ya os comentamos el pasado mes, entre los días 3 y 6 de junio se celebró en Chicago el C.E.S. de verano, que congregó a los fabricantes de videojuegos de todo el mundo. Como es tanta la información que recabamos, os la vamos a ofrecer en dos partes. Ahí va la primera.

C.E.S. AIRES DE CAMBIO



ABSOLUTE ENTERTAINMENT Grandes pretensiones

Esta firma norteamericana quiere invadir las grandes consolas de Sega y Nintendo, y para demostrarlo inundó su stand de novedades,



unas más interesantes que otras. Si sois unos fanáticos de la serie del Capitán Kirk, podréis recrearos pronto con sus aventuras en **Star Trek: The Next Generation**, para Nintendo y Game Boy. Claro que algunos pensaréis que es una pérdida de tiempo trasladarse al espacio interestelar para librar batallas, cuando se pueden encontrar en nuestro planeta con **Soldier of Fortune**, para esas mismas consolas. Gracias a este cartucho, conoceréis todas las penalidades de la vida de un mercenario, y a más de uno se le quitarán las ganas de alistarse como voluntario para Bosnia...

Todos los amantes del puñetazo con sonido metálico

y de la patada cibernética, por no hablar de las zancadillas intergalácticas, podréis encontrar cumplida satisfacción a vuestros bajos instintos con **Beastball** para Super Nintendo y Mega Drive. Este cartucho se sitúa en la línea bestiajo-nuclear del Speedball y demás salvajadas de ciencia-fricción. Ya sabéis...

Otra de las importantes novedades que nos deparará próximamente Absolute Entertainment, es **Super Battletank 2**, que en un principio aparecerá en Super Nintendo, para después dar el salto al Mega CD. Con sus 16 megas de artillería, os proporcionará cañonazos a discreción, aunque sólo se podrán

apreciar verdaderamente todas sus posibilidades en CD Rom. En este formato os quedaréis con la boca abierta ante el despliegue de imágenes digitalizadas, efectos sonoros y



todo eso que a los amantes de la acción os encanta.

Por desgracia, no todo lo que ofreció esta compañía fue tan impresionante. Un cartucho aparentemente inteligible para el público europeo, **Home Improvement** para Super Nintendo, dejó con un palmo de narices a muchos visitantes, pese a sus imágenes digitalizadas de actores



Como no podía ser de otra manera, Sega y su inseparable Sonic fueron dos de los principales protagonistas de esta gran fiesta de los videojuegos que es el C.E.S.

hablando de... ¡carpintería! Original sí es, desde luego, pero de ahí a lo que se entiende por un gran juego...

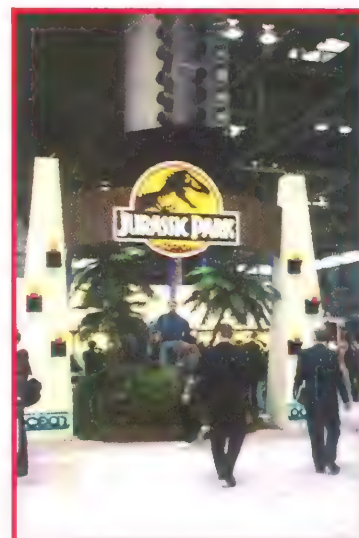
Para romper un poco la monotonía, también se presentó **Redline F-1 Racing** para Super Nintendo, un cartucho de carreras que no llamó demasiado la atención del público. Si queréis emprender un vuelo a vida o muerte, podréis experimentar las emociones de **Turn & Burn** **No Fly Zone** para Super Nintendo, un revienta aviones con modo 7 y ciertos aires de simulador.

ACCLAIM La fecha más esperada

Todos los jugones tenemos una fecha muy especial marcada en nuestro calendario. ¿Cómo? ¿Que aún no sabéis a qué nos estamos refiriendo? Pues como sigáis así de despistados, se os va a pasar la gran oportunidad de haceros con un gigantesco cartucho como **Mortal Kombat** para Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy. Ahí queda eso. La gran fecha es el 13 de septiembre, que ya ha sido bautizado en los

ambientes consoleros como el "Mortal Monday" (lunes mortal). Para entonces ya podéis ir preparando vuestro sistema nervioso, porque lo que se avecina es de órdago: personajes digitalizados, decorados nunca vistos hasta ahora y una animación de las que quitan el hipo en 16 megas de puñetazos a diestro y siniestro. Casi, casi, igualito que en las recreativas.

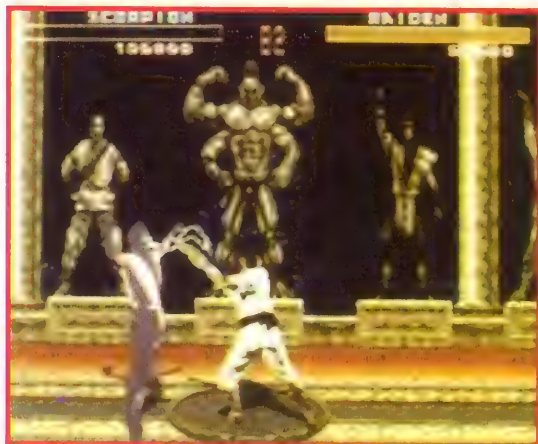
¡Pobre Bart! Con tantos deberes y tantas travesuras, se nos ha quedado dormido frente al pupitre de su habitación. Lo peor de todo es que ha entrado una ráfaga de viento por la ventana, y se ha llevado todos los ejercicios del mocose. ¡Mosquis, qué chasco! Ahora Bart tendrá que emprender una emocionante aventura por un sinfín de escenarios, para encontrar las hojas de su



REPORTAJE

cuaderno y presentar los deberes a la mañana siguiente. Todo eso y mucho más os espera en **Bart's Nightmare para Mega Drive**. Para esta misma consola aparecerá **Terminator 2:**

The Movie, con toda su carga de furia cibernética y acción sin paliativos. Asimismo, los poseedores de la 16 bits de



Boy será **Itchy and Scratchy: Teed Off**, donde estos incorregibles personajes se entretendrán un rato jugando al minigolf. El

único problema es que Rasca se ha empeñado en convertir esa partida en una pesadilla, intentando liquidar a vuestro personaje con una sierra, empujándoos al vacío y haciendo otras "trastadas" por el estilo.



Sega disfrutaréis pronto de un prometedor cartucho: **Super High Impact**.

Una vez repuestos de las emociones del notición del Mortal Kombat, los usuarios de **Game Boy y Game Gear** podéis ir anotando en vuestra agenda dos interesantes títulos: **Spiderman 3 (Invasion of the Spider Slayers)** e **Itchy and Scratchy**. Este último presenta las aventuras de la alocada pareja de la serie de los Simpson. Las correspondientes versiones de **Super Nintendo y Mega Drive** os enzarzarán en una auténtica batalla campal con todo tipo de armas. Menos mal que siempre podréis pulverizar a vuestros enemigos con un porrazo a tiempo. Otro juego de "gato y ratón" para **Game**

ACCOLADE Maullidos de diversión

Por fin se puede anunciar la inminente y arrasadora aparición de **Bubsy** en **Mega Drive y Super Nintendo**, con sus 16 felinos megas de animación y otros tantos niveles para engancharse a vuestra consola. ¡Algo hay que hacer para conservar las reservas de lana del planeta! Vosotros seréis los encargados de hacerlo. Para que os hagáis una ligera idea, os diremos que incluso se está preparando una



En esta feria se presentaron numerosos proyectos, pero pocos programas terminados.



serie de dibujos animados con **Bubsy** como protagonista. ¡Esto está que arde!

Si alguien pretende emular a Severiano Ballesteros, ya tiene una nueva oportunidad con **Jack Nicklaus' Power Challenge Golf para Mega Drive**. Opciones no os faltarán: tres campos a elegir, así como la posibilidad de jugar contra tres rivales (humanos o manejados por la consola).

Cambiando de deporte, vamos a fijar nuestra atención en ese cartucho que lleva nada menos que la firma de O Rei. Se trata de **Pelé! para Super Nintendo**, una auténtica jugada de pizarra con la que los técnicos de Accolade han



querido sorprender a los jugones más avezados. ¡No se lo consintáis! Vamos a pisar el acelerador y hablar un poco de **Speed Racer para Mega Drive y Super Nintendo**. Está basado en la popular serie televisiva norteamericana, que congrega a millones de telespectadores al otro lado del charco. De momento, os podemos adelantar que como no os apretéis bien el cinturón, os vais a pegar un batacazo de campeonato.

ACTIVISION El regreso de un grande

Activision es sin duda una de las empresas de videojuegos más veteranas, y ahora vuelve a las consolas con renovadas fuerzas y un buen número de novedades bajo el brazo. Para



empezar, **Mechwarrior para Super Nintendo** está basado en el juego de Fasa Battletech y os pondrá a los mandos de un enorme robot acorazado, ¡desde el interior de su mecanismo! Tendréis que pensar deprisa y reaccionar aún con mayor rapidez si queréis sobrevivir a los furibundos ataques de los otros robots. Ya podéis ir acumulando potencia de fuego, porque de lo contrario...

Alien vs. Predator para Super Nintendo

es una trepidante lucha entre dos bestias, a cuál más poderosa y despiadada. No, si ya nos conocemos desde hace



algún tiempo...

Para algún que otro nostálgico, llegará también a las pantallas de **Super Nintendo Pitfall Harry - The Mayan Adventure** (¿os

acordáis del venerable programa de Atari 2600?). En cualquier caso, si sois algo más novatos en esto de los videojuegos, os anticiparemos que se trata de un cartucho de plataformas ambientado en



una inhóspita selva, con un protagonista ávido de tesoros. En esta misma vena nostálgica se sitúa **Ghostbusters II para Game Boy**, que se

basa en la película de los Cazafantasmas y os encarga exactamente la misma misión que a los protagonistas de ésta: limpiar todos los escenarios de fantasmas (no me mires con esa cara, Lolocop) y engendros de

diferentes tipos.

Una interesante novedad para todos los pilotos suicidas que podéis encontrar por las calles de la ciudad es **River Raid: Mission of No Return**,

El sector que tuvo mayor número de novedades fue el de los juegos de rol, que hasta ahora no había brillado en el ámbito de las consolas.

un cartucho que desgarrará los cielos de **Super Nintendo** con unos aviones diminutos pero matones. También hay una gorda para los amantes de la vida contemplativa: **Shanghai: Dragon's Eye para Super Nintendo**. Este cartucho está basado en un antiguo juego oriental de tablero, y consigue darle unas dosis considerables de diversión.

AMERICAN SAMMY Fútbol yanqui

Si pensabais que el fútbol americano estaba hecho para vosotros, pero ya estabais hartos de recorrer las bibliotecas en busca de información sobre las reglas de este deporte, quedaos quietecitos en casa y encenden vuestra consola. Y



es que American Sammy lo pone a vuestro alcance en **Football Fury para Super Nintendo**. ¡Se acabaron las interminables "sesiones" de manual!

ASC Rechace imitaciones

Como pretendan hacernos creer los responsables de esta compañía que **Happily Ever After para Super Nintendo** es una gran continuación de la historia de Blancanieves, ya pueden ir pensando en otra cosa porque no creo que tengan mucho éxito. No es nada más que una pobre imitación del fantástico cuento de Disney. ¡No dudéis en rechazarlo!

No mucho mejor resulta **Super Troll Islands** para la misma consola, un juego de plataformas que saldrá al mercado norteamericano allá por el mes de noviembre.

ASCII Siempre en la onda

Está claro que se va imponiendo a marchas forzadas la moda de las mascotas. ASCII ya tiene la suya gracias a **Ardy Lightfoot para Super Nintendo**. Este juego, que de momento se encuentra aún en su fase inicial de programación, tiene un aspecto bastante prometedor. No lo perdáis de vista.

Por su parte, **Spellcraft para Super Nintendo** se inscribe en otra moda: la de los juegos de rol. Con sus 8 megas y sus imágenes tridimensionales, parece destinado a dar horas y horas de diversión a los incondicionales del género.

REPORTAJE

AT&T Diversión por dos

Si ya estáis hartos de tener que trasladaros al otro extremo de vuestra ciudad para ajustarle las cuentas a ese fanfarrón que os avasalla en vuestro juego favorito, AT&T os ofrece (esperamos que también en España) la solución. Esta empresa de telecomunicaciones ha diseñado un nuevo aparato que os permitirá jugar a distancia contra ese bravucón. Sólo tenéis que conectar el modem a vuestro teléfono, insertar el cartucho de vuestros amores y elegir la opción de dos jugadores. Vuestro contrincante tendrá que hacer lo mismo y... ¡la revancha está servida! Por cierto, ya se están preparando algunos juegos especiales para este aparato, de los que os informaremos tan pronto como sea posible.

ATLUS Plataformas por doquier

El Super Widget para Super Nintendo, cuyas primeras imágenes se vieron en la edición del CES de Las Vegas, se encuentra ya a

punto de salir a la calle, con todo su cargamento de plataformas. ¡Alehop!

BANDAI Juego a discreción

Esta compañía ha mantenido un prolongado silencio, pero ahora quiere hablar más alto que nadie con **Bazooka Blitzkrieg para Super Nintendo**. Este juego pondrá a prueba vuestra habilidad en el uso del Superscope, y tiene muy buen aspecto.

BULLET PROOF SOFTWARE A prueba de aburrimiento

Aunque se ha asociado oficialmente con Spectrum Holobyte, esta compañía sigue haciendo buenos juegos bajo su propio sello. **Yoshi's Cookie** es una conversión para Super Nintendo de un divertido programa de Nintendo y Game Boy al estilo Tetris, donde tendréis que colocar toda una serie de galletas en una

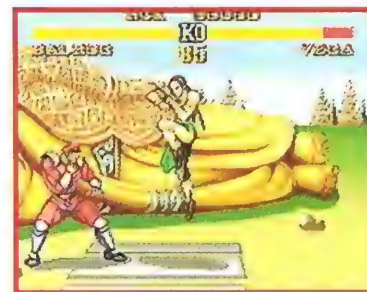
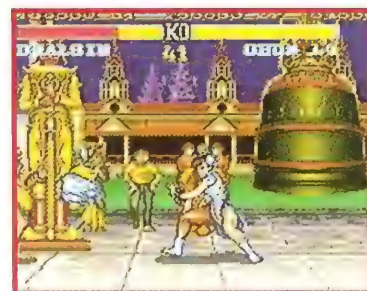


Las bolas juguetonas de Faceball 2000 llegan con su poderoso cargamento de jugabilidad y comecocos, a las pantallas de la portátil de Nintendo, con la garantía de Bullet Proof Software. Muy pronto se convertirán en una plaga.

posición determinada para pasarlas por la cortadora. Crujiientemente divertido.

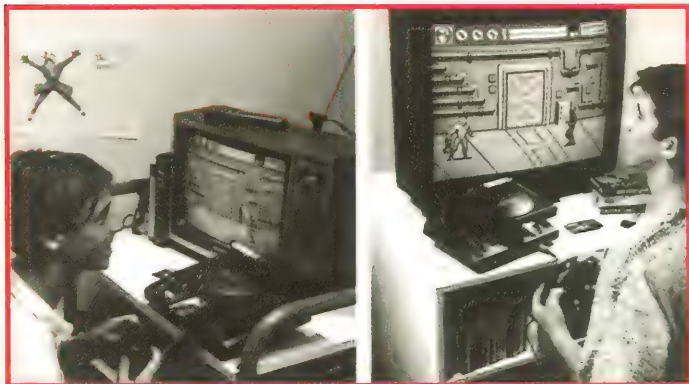
Y ahora tenemos que hablar de una conversión al revés: de un juego de Super Nintendo a otro de Game Boy. Se trata de **Faceball 2000**, un extraño juego que llevará vuestra "bola sonriente" de laberinto en laberinto, en busca de otras canicas para reventarlas. Parece una mezcla de Bomberman y Pacman que resulta especialmente divertida cuando dos consoleros miden sus fuerzas. Para ello, sólo tiene que unir sus Game Boy.

para atraer riadas de jugadores. Ya lo hicieron con el mítico e inolvidable **Street Fighter II** para Super Nintendo, y ahora vuelven a la carga con una nueva versión para la misma consola denominada **Turbo**. Tendréis que correr a toda velocidad a la tienda más cercana si no queréis perderos este gigante



CAPCOM Monstruos del sopapo

Los cartuchos de la archiconocida compañía japonesa siempre se han caracterizado por su contundencia, espectacularidad y capacidad



LA DINOMANÍA EN MARCHA

¿Se trata de una nueva enfermedad? ¿Tal vez de una moda pasajera? ¿Acaso de una invasión que perdurará durante mucho, mucho tiempo? Pero, ¿qué más da, si la consecuencia de todo eso es la diversión al más alto nivel? Y es que ésta ha sido, sin lugar a dudas, la feria de la "dinomanía", ese fenómeno de masas originado por la última película de Spielberg, Parque Jurásico. Dinosaurios y más dinosaurios, era lo que te podías encontrar al dar una vuelta alrededor del recinto ferial. Y es que cuando en Estados Unidos se empeñan en crear una moda, lo hacen a conciencia. Y el que no lo crea, que abra bien los ojos, porque pronto lo podrá comprobar en todas, absolutamente todas, las consolas de Sega y Nintendo.

del batacazo, con 20 megas de castañazos a tutiplén.

Pero no queda ahí la cosa: los impacientes usuarios de **Mega Drive** tendrán al fin recompensa a sus desvelos con la **versión Champion Edition** de esa leyenda viviente del videojuego. Este cartucho, cuyo lanzamiento se ha visto retrasado hasta septiembre por la inclusión de 24 megas en su memoria, tendrá, al igual que la versión Turbo, la opción de elegir a los jefes finales del juego y entablar luchas entre dos personajes iguales. ¡Y sin trucos de ninguna clase! Como sigan así, estos chicos de Capcom nos va a dar un soponcio lúdico de aquí te espero.

Otro auténtico mito viviente de las consolas es Mega Man. Mientras los sufridos usuarios de Mega Drive siguen esperando que aparezca en la consola de sus amores, los poseedores de la **Super Nintendo** ya pueden ir frotándose las manos ante lo que se avecina: **Mega Man X**. Este juego tendrá unos escenarios más futuristas y un protagonista más demoledor que las versiones anteriores de la serie.

Entretanto, los usuarios de **Game Boy** podrán seguir endureciendo sus callos con **Mega Man 4**, y los de **Nintendo** harán lo propio con **Mega Man 6**. En esta misma consola aparecerán también **Chip N' Dale Rescue**

Rangers 2 y Mighty Fight.

Una nueva incursión en el género de rol viene de la mano (o mejor dicho, del ojo) de **Eye of the Beholder** para **Super Nintendo**.

CULTURE BRAIN Culto al puñetazo

Atentos a este título: **Ultimate Fighter para Super Nintendo**. En este cartucho se reúnen las dos modalidades más conocidas y avasalladoras de lucha: las interminables peleas callejeras y los combates uno contra uno. Alguno de vosotros ya lo habrá adivinado: efectivamente, se trata de la versión europea del **Golden Fighter**. ¡Qué listos que sois!

Volviendo al aluvión de juegos de rol, tal vez os interesará saber que **Super Ninja Boy** va a salir para **Super Nintendo**, aunque hay que señalar que este programa contiene diversas fases de plataformas. Todos esos "eruditos" que ya adivinaron lo del juego anterior, seguramente sabrán también que este cartucho ya salió en Japón bajo el título de **Super Chinese World...**

DATA EAST Ases de la conversión

Estos muchachos están especializados en conversiones de máquinas recreativas a **Super Nintendo** y **Mega Drive**. En la primera, ya apareció la clásica aventura de Dirk el Osado: **Dragon's Lair**, y también pudimos deleitarnos

con las andanzas y cachiporrazos de Joe and Mac, que asimismo visitaron la Nintendo y la Game Boy. Pero vayamos a las novedades, que es lo que más nos interesa. Para **Super Nintendo** se prepara el lanzamiento de **Side Pocket Pool**, basado en un cartucho que obtuvo un gran éxito en la consola Nintendo, y que promete horas y horas de carambolas a los usuarios de 16 bits.

Uno de los juegos más esperados en **Super Nintendo** es **Sengoku**, y mucho nos tememos que no vais a poder saciar vuestros deseos de probarlo hasta las Navidades como mínimo, aunque os podemos anticipar que presenta una gran variedad de escenarios japoneses, desde la Edad Media hasta los tiempos modernos. Una verdadera lástima tanto retraso, pero estad seguros de que la espera valdrá la pena. Así que, a comerse un poco las uñas.

Y antes de concluir con esta



Estas dos chicas tan "formalitas" son las responsables de promocionar los juegos de mamporros y trastazos más jubables del universo consolero. Nos referimos, por supuesto, a Capcom y su "interminable" serie del **Street Fighter II**. ¡Animo, chicas!



Con sonrisas como ésta, cualquiera no se anima a echar una partidita a cualquier juego de **Absolute...**

REPORTAJE

compañía, no podíamos pasarnos mucho tiempo sin hablar de otro cartucho de fútbol americano. Así que habrá que volver a las andadas con **Monday Night Football para Super Nintendo**, basado en la cobertura televisiva que la cadena norteamericana ABC realiza de este deporte. Su aspecto más atractivo es la modalidad especial "Super Play".



DTMC El encanto de lo inverosímil

Ya sabemos que a muchos de vosotros os gustan los cartuchos raros, inconcebibles, que sólo podrían salir de la mente de un loco... o de un genio. Pues bien, iros frotando las manos y preparaos para aplicarlas sobre vuestro pad, porque está a

punto de salir uno de ellos. Su nombre es **Rocky Mountains Sports**, y hará su aparición en la consola **Super Nintendo**. Se trata ni más ni menos que de un juego "polideportivo" y original al mismo tiempo, con especialidades como la escalada de rocas, el piragüismo y diversas pruebas automovilísticas. Y para mayor extravagancia, toda esta Olimpiada de ensueño tiene

lugar en un escenario bastante peculiar. No, no se trata de la Ciudad Olímpica de Barcelona, ni del Madison Square Garden de Nueva York, sino de las mismísimas Montañas Rocosas.

Otra interesante "rareza" que nos presentó esta compañía fue **Lester the Unlikely para Super Nintendo**, con un protagonista tan poco convencional como un paleta torpón, mezcla de Jerry Lewis y de Rompetechos, que usa unas gafas gigantescas, parecidas a esas que utiliza Pepe Gámez. Pese a todo, no le faltarán recursos para rescatar a su chica después de atravesar varios niveles de plataformas. Y es que ya se sabe que el amor puede hacer milagros.

TOMEMOS EJEMPLO

La buena salud de que goza la Super Nintendo en los Estados Unidos es algo que hay que tener muy en cuenta. Y eso debería servir de advertencia a los que ahora le niegan el pan y la sal en España. Por tanto, carecen de sentido todos los rumores que hablan de la decadencia de esta consola, cuando al otro lado del Atlántico las empresas siguen pujando fuerte por ocupar los primeros puestos entre los fabricantes de cartuchos para la Super Nintendo. Así que, haber si se aplican el cuento en nuestro país.



¡Vaya "cachondeo" que se traen los expositores del stand de Panasonic! Razones no les faltaban, desde luego, puesto que el 3DO fue la auténtica sensación de la Feria. Gracias a aparatos como éste, vivir los juegos es algo cada vez más cercano.

ELECTROBRAIN Los cerebros del deporte

Probablemente el nombre de esta compañía no os resulta muy familiar, pero tal vez a partir de ahora os suene más gracias a títulos como **Road to the Cup Ice Hockey para Super Nintendo**, un programa que promete diversión a estacazo limpio y velocidad de vértigo. Por su parte, **Boxing Legends of the Ring** es un simulador de boxeo para Super Nintendo que cuenta con el atractivo de la presencia de grandes figuras de este deporte, como La Motta o Hagler. Si preferís entreteneros con 22 jugadores vestidos de corto, os interesará saber que os van a poner un poquito más difícil la

elección en **Super Nintendo** "por culpa" de la aparición de **World Wide Soccer**, que presenta el ya casi imprescindible modo 7 y otras grandes características técnicas.

En un género distinto, el de las plataformas, se sitúa **Future Zone**, un cartucho que pretende instalarnos en un mundo de ciencia ficción. ¡Ya veremos si lo consigue!

ELECT. ARTS Maestros de la programación

¿Qué podemos decir de esta compañía norteamericana que no sepáis todos los jugones? Casi todos vosotros



¿QUIÉN SABE "ANDE"...

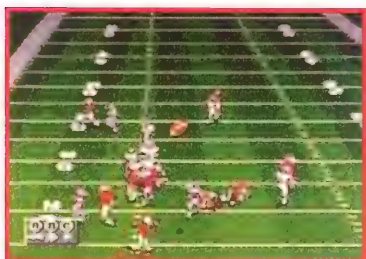
... se encuentran los prometidos lanzamientos para Nintendo? Por desgracia, estamos sufriendo últimamente una penuria de juegos para esta consola que da miedo. Esperemos que sólo sea una situación pasajera, especialmente tras el anuncio de que se va a lanzar una nueva versión de esta consola, al menos en Estados Unidos... ¿Y en España?

ENHORABUENA...

...a Sega por su marcha triunfal en el mundo de los videojuegos. No pasa prácticamente un día sin que esta empresa nos sorprenda con un nuevo lanzamiento, aún mejor que el anterior. Sus nuevos formatos y técnicas de programación prometen aún más cambios en el futuro. Y es que ya se sabe que el que tuvo, retuvo...

habéis tenido entre vuestras manos u oído hablar de los numerosos juegos con que estos maestros de la diversión nos han obsequiado casi constantemente. Uno de los géneros donde más se han destacado es el de los deportes, a través de su división EA Sports. Dentro de ellos, la serie John Madden no deja de producir continuaciones. Acabamos de disfrutar de su conversión a la Super Nintendo, cuando ya tenemos que anunciar el lanzamiento de **John Madden Football '94 para los 16 bits de Sega y Nintendo**.

En esta ocasión, los programadores de Electronic Arts se han superado a sí mismos, con 40 equipos en liza y el patrocinio oficial de la NFL (Liga Nacional de Fútbol Americano). Por cierto, los seguidores de Ramón Trecet tendréis otro cartucho de este deporte a vuestra disposición: **Bill Walsh College Football**,



Todo el atractivo de un deporte como el fútbol americano se concentra en Bill Walsh College Football para Mega Drive.

primero para **Mega Drive** y más adelante para **Super Nintendo**. En esta ocasión podréis saborear los encantos de la modalidad universitaria del fútbol americano, con sus reglas particulares que lo hacen tal vez incluso más entretenido que la modalidad profesional.

En esas dos mismas consolas os podréis apuntar pronto al **Super Bowl Sunday**, un magnífico juego de bolos con scroll múltiple y cambios de perspectiva a lo largo de la partida. Algo más cercano a nuestra mentalidad y nuestras tradiciones domingueras está **EA Sports Soccer para Mega Drive**, con 40 equipos de categoría internacional en lucha por la prestigiosa copa. En este juego podréis elegir vuestra táctica y jugar en diferentes terrenos de juego según las condiciones meteorológicas, de tal forma que si llueve, el balón botará menos que si hace sol. Gracias al cómodo interfaz que lleva incorporado, tendréis un control absoluto de la situación.

Para machacar a gusto la canasta contraria, Electronic Arts os ofrece dos posibilidades: **Shaquille O'Neal para Super Nintendo y Mega Drive**, o **Bulls vs. Suns: The NBA Season para Super Nintendo**. El primero tiene como principal aliciente el apoyo oficial del "rookie" del

año de la NBA, y eso es toda una garantía para los que se inicien en el espectacular deporte del baloncesto. Su imagen ha sido digitalizada y todas sus características se reflejan en jugadas que os dejarán asombrados. Bulls vs. Suns, la continuación de la larga serie que enfrenta a los Bulls contra diversos equipos de la NBA, y que en esta ocasión reproduce la final de la pasada temporada, ofrece la ventaja de que el cartucho va alimentado por pilas, por lo que podréis disputar una temporada entera sin tener que volver constantemente al principio del torneo.



cantidad de megas contiene **Evo: Search for Eden para Super Nintendo**. En esta ocasión, vuestra aventura tendrá como protagonistas a los dinosaurios, que han invadido las consolas como una plaga.

¡Erre que erre con la docenita! Esta vez la gran beneficiada ha sido la continuación de uno de los juegos más elogiados de todos los tiempos. Estamos hablando de **Actraiser 2 para Super Nintendo**. ¡Vaya tela!

ENIX AMERICA

Estalla la rol-volución

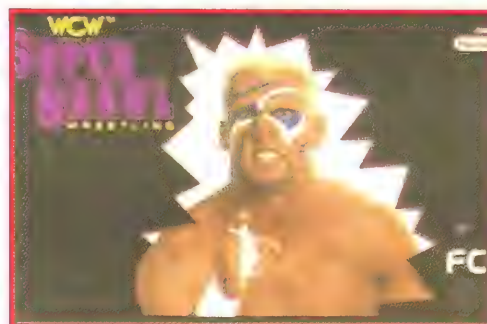
Una de las compañías que más en serio se han tomado esto de la introducción de juegos de rol en las consolas, ha sido Enix America. Y además lo han hecho a conciencia. **The 7th Saga para Super Nintendo** rebosa calidad técnica por los cuatro costados, gracias a sus 12 megas y al espectacular uso que hace del modo 7, además de su perspectiva tipo Zelda. ¿Quién da más?

Con igual número de megas, llama a la puerta de la **Super Nintendo Paladin's Quest**. Este juego está ambientado en un planeta que no es el nuestro, pero ofrece unos niveles de acción que ya conocemos y nos entusiasman a los terrícolas.

Como si el 12 fuera el número de la suerte, esa misma

EXTREME: Diversión sin límites

Esta compañía se asomaba por primera vez a la gran cita estadounidense del videojuego, y lo hizo con un clásico renovado: **Warriors of Rome III para Super Nintendo**. Este juego de estrategia presenta una perspectiva isométrica y una opción de dos jugadores mano a mano. Al fin y al cabo, hay juegos que nunca pasan de moda, y éste es uno de ellos.



REPORTAJE



arias compañías hicieron su debut en el C.E.S. Así, quedo claro que cada vez más empresas se preocupan de crear videojuegos, y que el futuro es muy prometedor.

FCI "Terrolífica" invasión

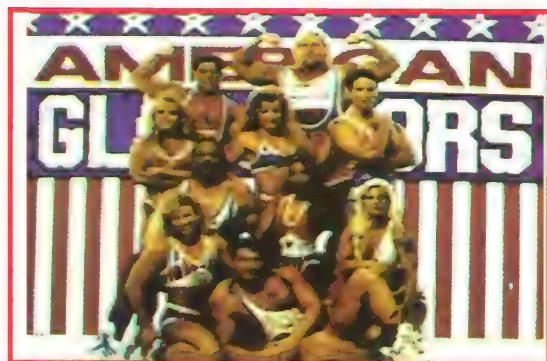
En los próximos meses todos los grandes títulos que han echado de menos en sus consolas los fanáticos del rol, van a ir haciendo su aparición, con escasas excepciones, en estos formatos. Entre ellos, se incluye la **Game Boy con Ultima: Runes of Destiny II**. Esta serie no necesita presentación alguna para los "roleros", que ya pudieron disfrutar adecuadamente de ella como videojuego de ordenador. Otros de sus máximos exponentes serán **Ultima: Warriors of Destiny y Ultima: The False Prophet**, ambos para Super Nintendo. Ya es hora de calmar un poco los nervios y utilizar la cabeza, y no sólo las manos. Así que, si no conocíais aún los

encantos de este género, puede ser una buena oportunidad para aficionarnos a él, incluso con cartuchos como **Might & Magic III** para Super Nintendo.

Pero si sois de los que seguís apostando fuerte por los mamporros y trastazos, prestad mucha atención a este título: **World Championship Wrestling para Super Nintendo**. Este nuevo juego de lucha americana promete dar mucho que hablar.

GAMETEK Como un torbellino

Poneos el casco y preparaos a abrazar los circuitos de la **Super Nintendo con Kawasaki Caribbean Challenge**, un extraño cartucho deportivo que someterá vuestros nervios a una dura prueba. La acción se desarrollará con una perspectiva aérea, y os anticipamos más de una costalada... Junto a esta novedad, Gametek nos trae un cartucho basado en la serie Enredos de Familia, que sorprenderá a más de uno.



¿QUÉ SERÁ, SERÁ?

Del CES de verano el año que viene. Corren serios rumores de que en 1.994 la feria norteamericana va a cambiar de ciudad, y posiblemente ni siquiera se lleve a celebrar. De esta forma, Las Vegas podría permanecer como única sede de una sola feria anual.

El motivo que se señala para justificarlo es la gran cantidad de tiempo que se emplea en programar un cartucho de consola, a diferencia de los programas de ordenador. Por esta causa, entre feria y feria no hay suficiente tiempo para que las compañías puedan preparar debidamente sus nuevos productos, y así las novedades que se presentan no son todo lo abundantes que quisiéramos. Y es que, efectivamente, en esta feria de Chicago pudimos ver muchos proyectos, pero pocos juegos acabados. Y eso es una pena.

HI TECH EXPRESSIONS Corrupción en los 16 bits

¿Os acordáis de la pérdida Carmen Sandiego? Después de pasar una larga temporada a la sombra, se ha escapado de la cárcel de Mega Drive y está dispuesta a trasladar sus fechorías a la Super Nintendo con **Where in the World Is Carmen Sandiego?** y **Where in Time Is Carmen Sandiego?** De modo que esta granuja os va a hacer recorrer todos los rincones del planeta y todas las épocas de la historia en su busca, y ya veréis lo que os cuesta echarle el guante...

Otro juego con protagonista femenino es **Barbie Super Model** para Mega Drive. En esta ocasión, la gran estrella de la moda competirá en diversas pasarelas hasta poder llegar al encuentro de su amado Ken. ¡Qué romántico!

También en Mega Drive, jugaréis al gato y el ratón con **Tom and Jerry - Frantic Antics**, donde os esperan toneladas de acción sin respiro.

Menos atractivo es, sin duda, **Beethoven: The**

Ultimate Canine Caper para Super Nintendo, donde podréis observar los movimientos de un San Bernardo. Muy recomendable para los simpatizantes de la raza canina. Si queréis jugar y aprender un poquito al mismo tiempo (ya va siendo hora, consolegas), **Mickey's Ultimate Challenge** para Super Nintendo os ofrece cinco juegos educativos en un solo cartucho, presentados por

HUDSON SOFT Estalla la diversión

Todos los usuarios de Super Nintendo esperan con ansiedad la salida al mercado de ese maravilloso periférico llamado Multitap, que les permitirá saldar sus cuentas con todo el vecindario (hasta 8 jugadores simultáneos).





Para promocionar su próximo lanzamiento, **Super Bomberman para Super Nintendo**, esta compañía estadounidense piensa incluir en un solo lote este cartucho y el ansiado artilugio. Ya sabéis que este juego es uno de los más adictivos que jamás se han programado para consola alguna, con una sencillez y una jugabilidad ¡a prueba de bomba! Tampoco perdáis de vista ni un solo instante **Felix the Cat para Game Boy**.

Volviendo a la **Super Nintendo**, todos los futboleros debéis ir anotando en vuestra lista un nuevo lanzamiento del deporte rey: **Virtual Soccer**. Con esto y la garantía de Hudson Soft, el resto os lo podéis imaginar. También en los 16 bits de Nintendo se marcarán un enternecedor baile **Beauty & the Beast**, que en este caso, a diferencia de la versión para ordenador, hará las delicias de los plataformeros de Disneylandia. Si queréis extravagancia y locura a raudales, podéis esperar la salida del **Inspector Gadget para Super Nintendo**, con todas sus genialidades de sabio despistado y plataformas a diestro y siniestro.



Una ardilla, un superhombre, un monstruo colosal... Todo eso podréis ser en un juego como Claymates.

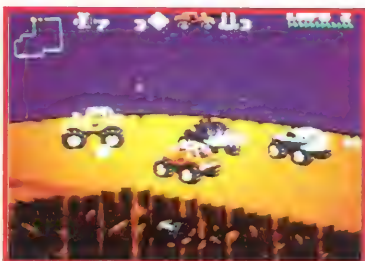


INTERPLAY A tumba abierta

Una de las próximas joyas que ningún consolero debería dejar pasar es **Rock N Roll Racing para Super Nintendo**, con una sobredosis de jugabilidad que puede estremecer al más pintado. Por cierto, hablando de peleas se avecina un cartucho original donde los haya: **Clay Fighters para Super Nintendo**. En este caso, unas estafalarias figuras de arcilla lucharán "cuerpo a cuerpo" con extraordinarias secuencias de animación..

Utilizando esa misma técnica de "claymation" (animación de figuras de plastilina), los programadores de Interplay están diseñando un juego de plataformas para despanzurrar al más escéptico: **Claymates para Super Nintendo**. Vuestro objetivo será ayudar a Clayton a rescatar a su padre de las garras de un doctor chiflado. Sus innumerables fases ocultas y fuentes de energía, además de la posibilidad de transformaros en diversos personajes, mantendrán la emoción por todo lo alto.

Bastante más tranquilo, pero no por ello de una calidad inferior, es **Lord of the Rings**



para **Super Nintendo**. Un gigante del rol repleto de espectaculares efectos sonoros, un atractivo argumento, muchos personajes y una animación de escándalo. Completito, ¿no?

IREM Roedores en tu consola

Pero, ¿qué es esto? ¿Por dónde se habrá colado este maldito roedor en vuestra **Super Nintendo**? No lo sabemos a ciencia cierta, pero la verdad es que **Rocky Rodent** se ha instalado a sus anchas allí dentro y piensa daros horas y horas de jugabilidad. Su trepidante carrera de plataforma en plataforma y su mortífera cola os mantendrán en vilo desde el primer momento. Por otra parte, si alguno de vosotros piensa irse a vivir a un apartamento de Manhattan (¡qué iluso!), va a llegar pronto al mercado norteamericano la versión yanqui de **Hammerin' Harry para Super Nintendo**. Unos enormes defensores de la ley os esperan en la pantalla



de esa misma consola en **Undercover Cops**, con porrazos y disparos a gogó.

JALECO Buscando gresca

No busquéis mucho las cosquillas a los protagonistas de **Brawl Brothers para Super Nintendo**, que se las encontraréis muy fácilmente... Menos mal que esas malas pulgas las utilizan para combatir al ejército de mutantes que se quiere adueñar de las calles de East Bay Side.

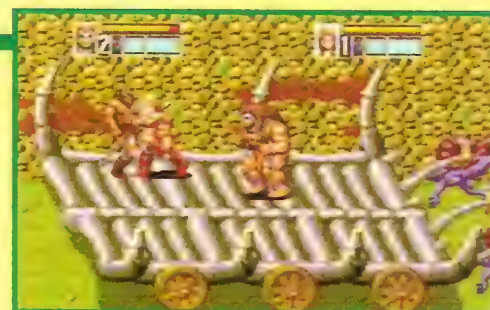
En la línea del clásico SimCity se sitúa **Utopia: The Creation of a Nation**, que trae aires nuevos a la **Super Nintendo**, gracias a su carga de estrategia. Por otra parte, los miembros de la NHLPA no se cansan de conceder licencias a diestro y siniestro... ¡y cómo se lo agradecemos! Así, podremos disfrutar de **Pro Sport Hockey para Super Nintendo**, por si no teníamos suficiente con la emoción de otros juegos de este deporte.

FERIA MADE IN USA

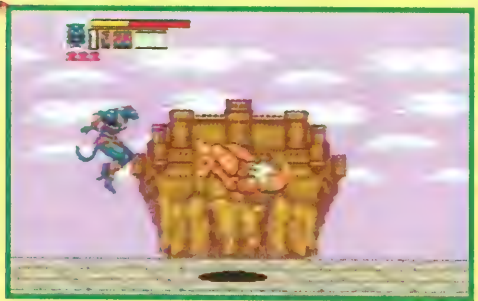
No hay más que echar un vistazo a la lista de novedades del CES para darse cuenta de que ésta es una feria por y para el público norteamericano. De otra manera, no se podría entender semejante aluvión de cartuchos basados en el baloncesto, béisbol, hockey sobre hielo y fútbol americano (a pesar de que nuestro fútbol estuvo muy dignamente representado). Menos mal que todos ellos tienen mucha calidad, porque de lo contrario, mejor sería reivindicar algunos deportes más europeos.

LO MÁS
NUEVO

MEGA DRIVE



LA LEYENDA CONTINÚA **GOLDEN AXE** **III**



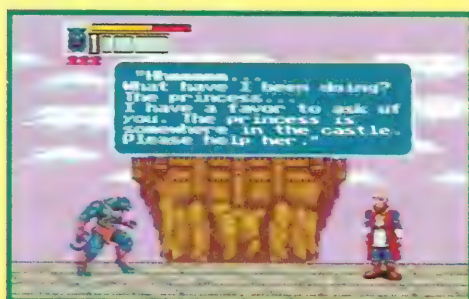
Mucho ha tardado en aparecer la tercera parte de esta gran saga. Los buenos aficionados a los arcades de acción estábamos ansiosos por conocer la continuación de la leyenda del hacha de oro. Y es que la sabia idea de combinar el más puro estilo del beat'em-up con la mitología y los cuentos de espada y brujería, ya caló hondo en su momento.

Ahora bien, os aseguro que la llegada de Golden Axe III ha compensado esta larga espera. Estamos ante un cartucho lleno de sorpresas que presenta un buen puñado de novedades con respecto a sus antecesores. Así que si queréis introducirnos en un

alucinante mundo donde todo es posible, seguid leyendo...

Las cosas han cambiado en la Tierra del Este. El malvado Dark Guld pasó a la historia, y ahora soplan vientos diferentes, aunque no mejores. El caso es que un nuevo villano que se hace llamar el Príncipe de la Oscuridad se ha hecho dueño y señor del Castillo Encantado, y domina la mayor parte del territorio. La princesa soberana se halla prisionera entre sus inexpugnables muros, y con ella los súbditos más leales a su persona.

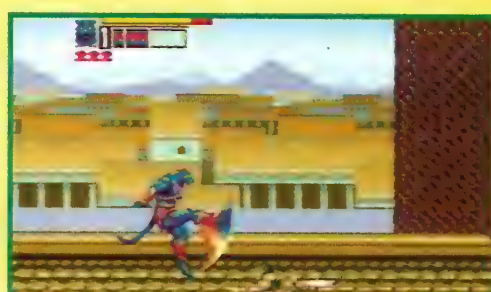
Pero, ¿qué pasa con nuestros aclamados héroes? El súper guerrero Ax-Battler y la bella Tyris-Flare siguen al pie del cañón, pero el bueno de Guilius ha colgado el hacha. Al fin y al cabo los años no pasan en balde, y este pequeño gran luchador ya tiene ►



Magia en tus manos



Si en algún momento os veis realmente apurados y disponéis de alguna pócima mágica, pulsad el botón A para invocar a los dioses y todos los enemigos de la pantalla besarán el suelo. Como no podía ser de otra manera, cada personaje tiene su propio poder. Además, según la cantidad de pócimas con que contéis, el efecto sobre vuestros adversarios será más poderoso.

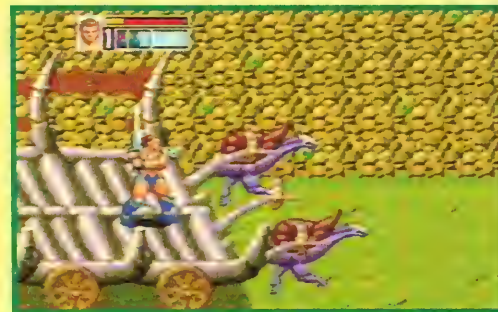
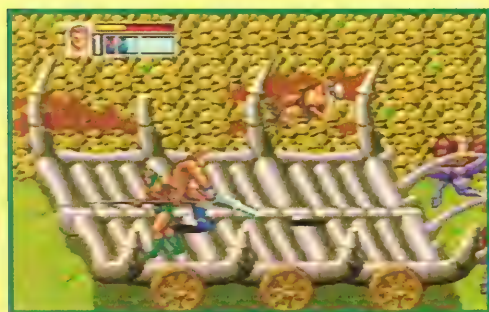


La saga del Golden Axe vuelve cargada de novedades, para que disfrutéis con uno de los mejores arcades de lucha del momento.



LO MÁS NUEVO

Dos nuevos héroes se han sumado a los ya existentes, para tratar de derrotar al Príncipe de la Oscuridad.



► unos cuantos. Eso sí, Guilius ha decidido asumir el liderato del grupo y dirigir a los guerreros desde la retaguardia.

A la pareja de héroes ya conocida se han unido dos nuevos y misteriosos elementos: la alucinante Pantera Negra y el robusto Bárbaro. Bien en solitario, bien formando parejas, la labor de estos personajes será derrotar al mágico ejército del Príncipe de la Oscuridad y liberar a todos sus prisioneros. Y como acto final, el

personaje elegido deberá enfrentarse a sus aliados para deshacer los maquiavélicos hechizos del tirano.

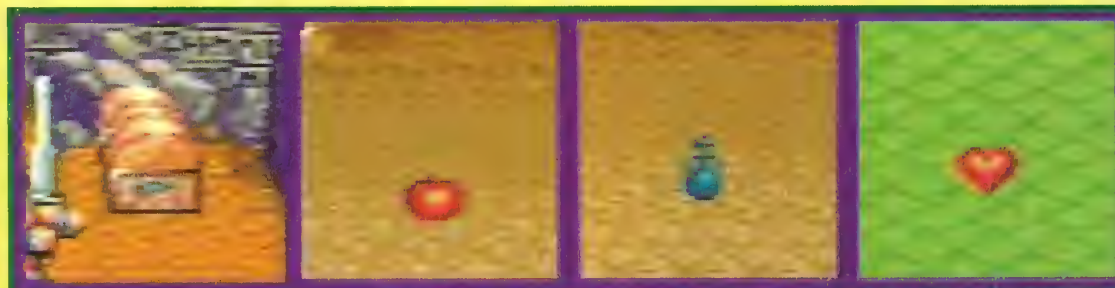
Cada héroe tiene sus propias técnicas de lucha, y su aprendizaje será fundamental para derrotar a los poderosos enemigos que irán apareciendo a lo largo de siete esplendorosas fases. Así que afilad bien vuestra espada y tensad al máximo vuestros músculos, que esta extraordinaria aventura está a punto de comenzar.

Esos enanos tan divertidos



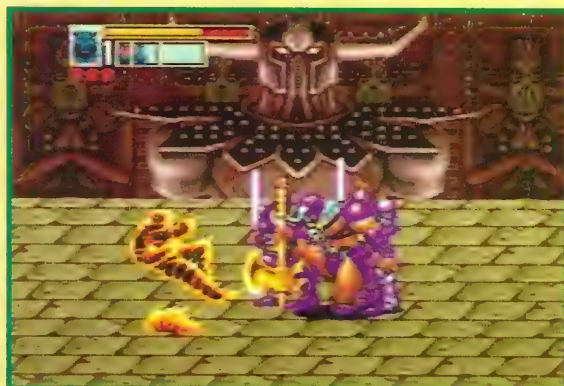
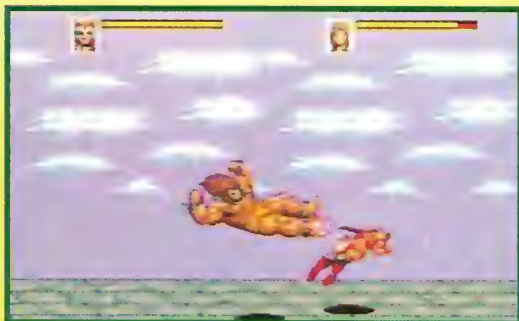
Cuando los héroes puedan tomarse un respiro, recibirán la visita de unos pequeños ladronzuelos que esconden ciertos regalos en sus mochilas. Dadles varias patadas y los dejarán caer:

- manzana: rellena un cuarto de su longitud la barra de energía.
- corazón: llena la barra de energía.
- pócima: sirve para aumentar el poder de la magia.



Nuestro queridísimo modo «Versus»

Para que no falte de nada, los programadores nos han querido obsequiar con un torneo al estilo Street Fighter, en el que los protagonistas pueden zurrarse mutuamente sin el menor complejo. Elegid al personaje que más os guste y preparaos para el combate. Es la mejor forma de probar todos y cada uno de los golpes de vuestro héroe favorito.

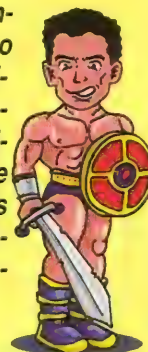


Mejor que los anteriores

La tercera parte de esta serie no ha hecho sino mejorar la calidad de las dos primeras. Se ha alcanzado un gran nivel gráfico (sobre todo en cuanto a definición se refiere) y el resto de aspectos técnicos no se quedan atrás. Por otro lado, la notable variedad de golpes es un dato a tener en cuenta a la hora de valorar este cartucho. En este sentido, se ha realizado un trabajo bastante brillante.

Además, no sólo se ha aumentado el número de fases, sino que se ha introducido la posibilidad de elegir entre varios recorridos, un detalle muy atractivo que aumenta el número de escenarios. Si a esto añadimos la perfecta dificultad y el impagable modo de juego vs, el resultado es un gran cartucho.

Lolocop



MEGA DRIVE



ARCADE SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 2

Nº Continuaciones: 4

Megas: 8

Gráficos

La definición de los personajes es excelente, pero ciertos movimientos no están a la altura.

84

Música

Se deja escuchar, aunque se podía esperar algo más espectacular de un juego como éste.

78

Sonido FX

Se alternan los efectos perfectamente conseguidos con otros algo discretos.

82

Jugabilidad

Una gran variedad de movimientos, facilidad de ejecución y la justa dificultad lo dicen todo.

86

Adicción

Muy interesante la posibilidad de elegir recorridos, y no digamos el modo versus.

84

Total

Estamos ante uno de los juegos de acción más interesantes de los últimos tiempos.

86

Lo Mejor

- La definición de la silueta de los personajes.
- La variedad y facilidad de ejecución de los golpes.

Lo Peor

- Tan solo algunos sonidos.

LO MÁS

NUEVO

MINTENDIDO
SUPER NINTENDO

TORTAZOS A LA ROMANA



Seguro que todos conocéis la historia de una pequeña aldea gala que tuvo la osadía de resistirse a la invasión de las centurias romanas. Y todo gracias a la la poción mágica que con tanto arte cocinaba Panoramix, el druida. Con el apoyo de tan portentosa fórmula, no había invasión que no fueran capaces de detener.

Sólo un miembro de la aldea tenía prohibido beber la poción de Panoramix. Este personaje era el orondo Obelix, que siendo niño había caído dentro de la marmita, convirtiéndose en un súper hombre sin necesidad de volver a probar la poción. Con su fuerza (y su tamaño) Obelix se dedicaba a dos tareas principales: transportar menhires (trabajo que le encantaba) y practicar el

deporte preferido de la aldea, el lanzamiento de romanos a puñetazo limpio.

Una tarde que se hallaba sumergido en tan arduas tareas, desapareció sin dejar ni rastro. Bueno, algo de rastro sí que dejó.

Numerosos cascos romanos quedaron como evidencia de que Obelix se había estado entrenando.

Así, una duda empezó a extenderse entre los galos: ¿habría sido secuestrado por los



Una ayudita a tiempo

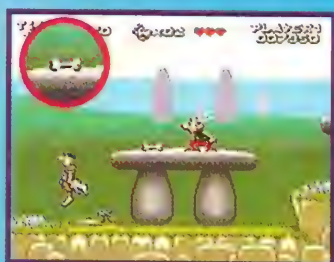
Hay cuatro objetos que pueden sacar a Asterix de más de un lío.

- Pócima Roja: Es la archifamosa poción mágica de Panoramix, que transformará a Asterix en invulnerable durante cierto tiempo. Además, le hará correr más rápido.

- Pócima Verde: Permitirá a Asterix levitar y acceder a sitios de otro modo inaccesibles. Sólo aparece en lugares estratégicos.

- Hueso: Es un reclamo para atraer a Idefix y conseguir que te libre de los romanos molestos. Mientras los tenga entretenidos, habrá vía libre.

- Lira: Atraerá a Asuranceturix, de tal manera que aturdirá a todos los enemigos de la pantalla con su "melodioso" canto.



Fase 1: La Galia

Dónde si no iba a comenzar Asterix su peligroso viaje. Tenía que ser en su tierra natal, la Galia.

Esta es la fase más sosa del juego, debido a la escasa variedad de los decorados y a la falta de dificultad. Bosques, grutas y escarpadas montañas llenas de dólmenes serán los escenarios en los que aprenderás a sacarle todo el partido a los puños del galo.

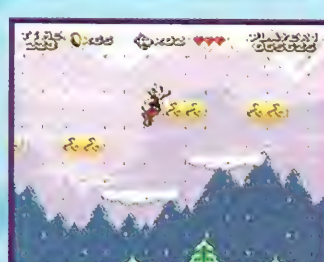
Puede resultar provechosa como simple entrenamiento y como una forma de calmar los nervios.



Fase 2: Helvecia

Las últimas pistas que ha logrado encontrar Asterix parecen indicar que su simpática y orondo amigo se encuentra en la fría Helvecia. Así que, ni corto ni perezoso, se ha puesto en camino.

En esta segunda fase encontrarás zonas en las que será imprescindible que demuestres tu virtuosismo plataformero y sepas aprovechar al máximo las ayudas que te van a conceder los buitres. Por cierto, ándate con ojo, porque las cavernas subterráneas te pueden deparar más de una sorpresa.



LO MÁS NUEVO



El héroe que tanto nos hace reír en sus comics, llega a los 16 bits de Nintendo con la misma gracia y sentido del humor.



► romanos? Por poco probable que fuera, esa parecía ser la única posibilidad. Sin perder un segundo, se convocó un consejo para elegir quién saldría en su busca. Y el elegido fue Asterix, fiel compañero de Obelix, y el guerrero más inteligente de la aldea. La aventura de Asterix va a comenzar en la Galia, buscando cualquier pista que le pueda indicar el paradero de su amigo. Ya desde el principio tendrá que echar mano de

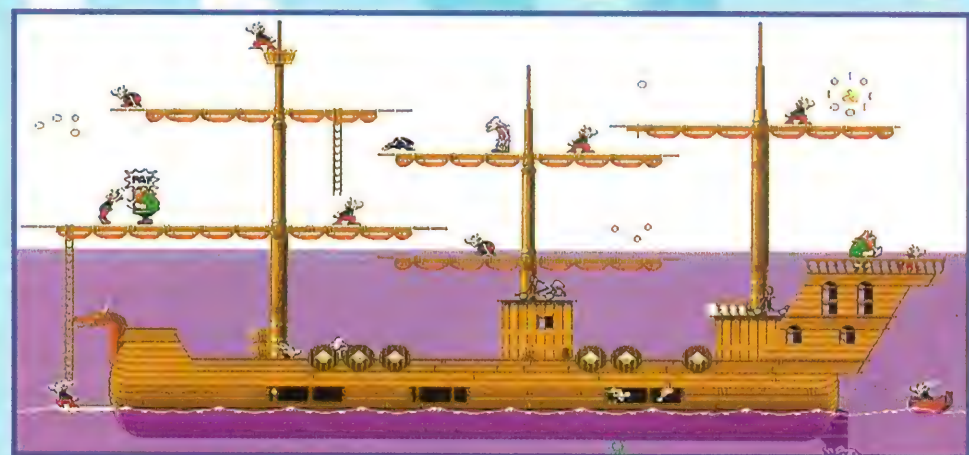
toda su habilidad como ágil plataformero y sacudir a las patrullas romanas que recorren los caminos en busca del «indefenso» galo. Pero al menos cuenta con la ayuda esporádica del fiel Idefix y del machacón bardo Asuranceturix, que aparecerán en el momento más oportuno para limpiar el camino de romanos.

Los que conozcáis lo comics de Uderzo encontraréis en este programa muchos de los golpes de humor que hicieron famosos a sus personajes. Los gestos, las animaciones y alguna que otra onomatopeya gráfica dotan al programa de una estructura parecida a un dibujo animado. Los brillantes colores, originales decorados y suavísimos scrolls estimularán vuestra imaginación hasta ►



Fase 3: Egipto

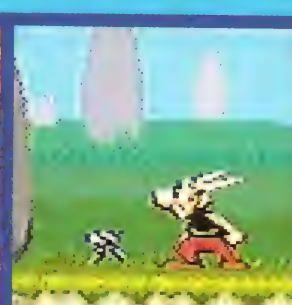
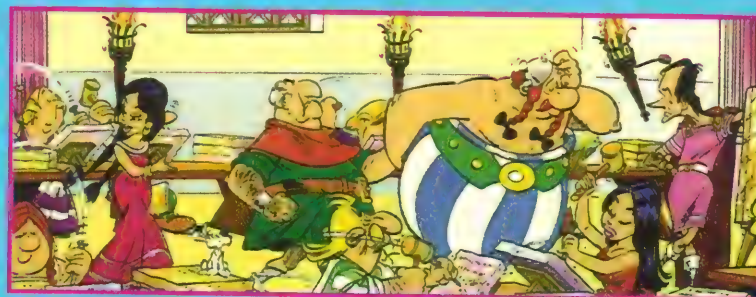
Muchas sorpresas te aguardan en el país de los faraones. Tras un movidito crucero por el Nilo, deberás atravesar las traicioneras arenas del desierto y adentrarte en el interior de dos grandes pirámides, convertidas en auténticos laberintos repletos de trampas. Y si logras salir, tendrás que explorar la zona a bordo de unas rapidísimas vagonetas, a las que deberás dar el suficiente impulso. Seguro que te encantará el paisaje.



Los items más útiles

Aquí tienes los cinco objetos más valiosos que podrás hallar en tu viaje:

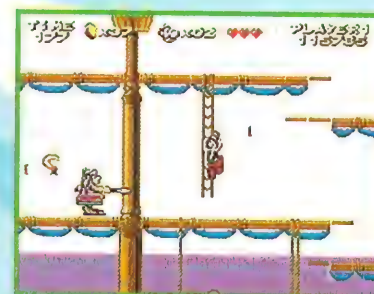
- **Laurel:** Te proporcionará una vida extra.
- **Casco romano:** Obtendrás puntos extra al final de la fase.
- **Muslito de pollo:** Con esta succulenta comida, recuperarás la energía.
- **Hoz:** Al cambio, vale por diez monedas.
- **Bloque:** Puede darte cualquier objeto o abrir un camino antes cortado.



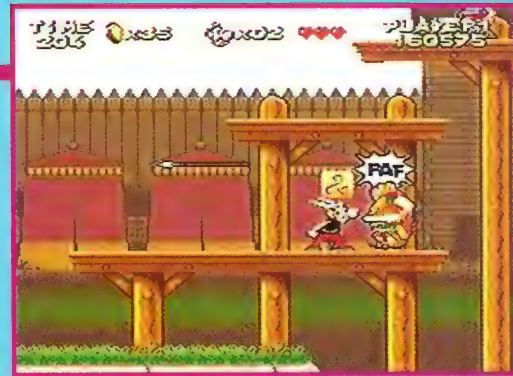
Fase 4: Grecia



A bordo de un barco, deberás bordear la bella pero salvaje costa helena, ya sea nadando o saltando sobre isletas y nubes (ojo a los "pececitos"). Lo malo es que la única salida te llevará al interior de un fuerte romano, donde trampas, cuchillas móviles y muchos centuriones pretenderán detenerte. Si escapas de allí acabarás en la base de una montaña, que deberás escalar con la habilidad platáformera que te caracteriza. Otro fuerte y otra montaña con buitres incluidos serán los últimos obstáculos que te separen de Roma.



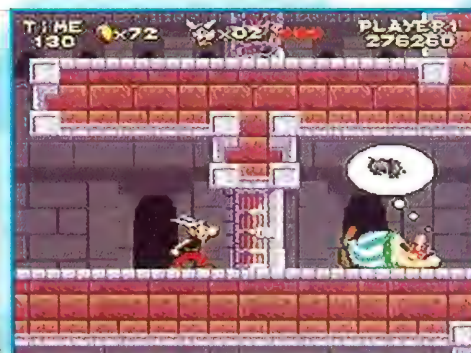
LO MÁS NUEVO



Fase 5: Roma

El final de tu apasionante aventura no puede ser más clásico y atractivo: Roma. Y créeme que no va a resultar nada fácil para un galo atravesar impunemente las calles de la capital del Imperio, porque las tropas del César estarán aguardándote en cada rincón.

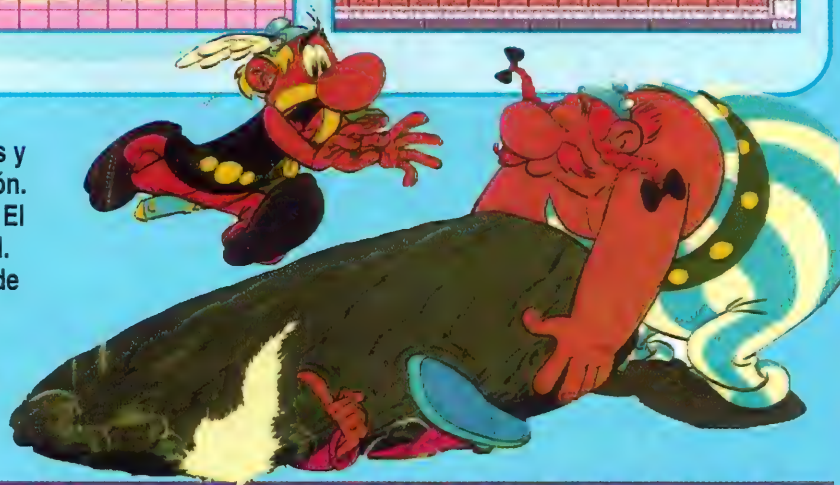
Nuevas galopadas sobre escabrosas vagonetas convertirán tu viaje en una alucinante montaña rusa. Además, los temibles gladiadores del circo no quieren perder la ocasión de atrapar en sus redes o de ensartarte con sus tridentes. Si logras derrotarles y sorteas los peligros que te esperan en las húmedas termas romanas, accederás a la entrada de los calabozos. Allí, por fin, te esperará con los brazos abiertos (y un pelín hambriento) tu amigo Obelix. No será difícil dar con él, pero yo de ti no me confiaría.



► hacer que os sintáis parte del juego. Además, las melodías y efectos sonoros son el complemento ideal para cuadrar la ilusión.

Para rematar la faena, está dotado de una enorme jugabilidad. El medido salto de Asterix no provoca ningún problema de control. Cosa que se agradece teniendo en cuenta la enorme dificultad de alguna fases, en las que la difíciles plataformas y un scroll imparable pueden sacar a cualquiera de sus casillas.

En definitiva, tenéis ante vosotros un juego plataformas muy divertido y adictivo, que os hará disfrutar de una de las más apasionantes aventuras de vuestro héroe del cómic.

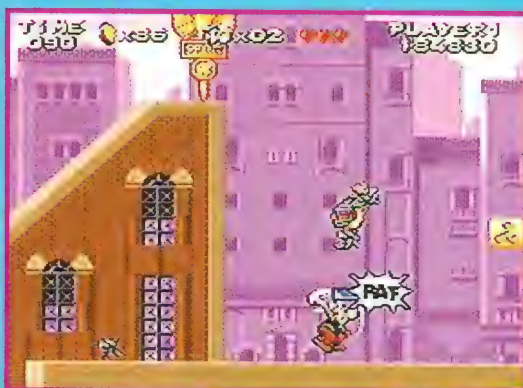
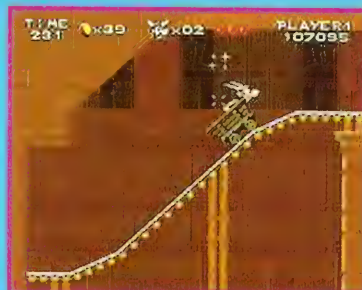


Atrapaesatortix

Divertirse junto a Asterix no ha sido algo demasiado difícil de conseguir. Lo único que he tenido que hacer es dejarme llevar por el juego y asombrarme de los exóticos paisajes que se presentaban antes mis ojos.

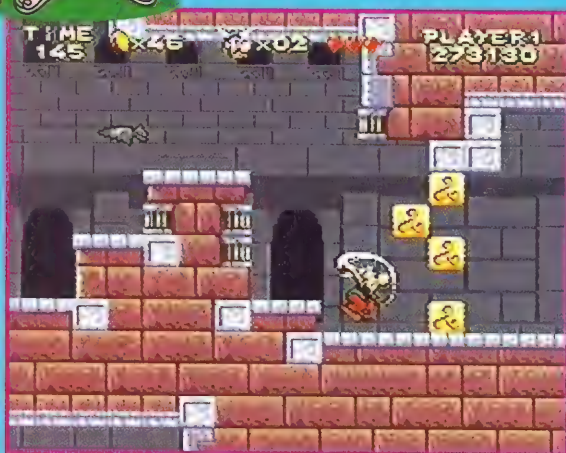
Desde los intrincados laberintos de las pirámides egipcias a las soleadas costas del mar Egeo, este programa propone un difícil, pero asequible, reto de variadas características. Lo único malo es que las dos primeras fases no sigan el elevado tono general del juego. Aunque no es demasiado importante, teniendo en cuenta lo que nos espera.

Teniente Ripley



Un buen sorbito de la poción mágica de Panoramix es la mejor manera de enfrentarse a las dificultades diarias. A Asterix parece funcionarle. Y si no, preguntadle a este pobre romano.

Los bosques de la Galia, las heladas montañas de Helvecia o los desiertos egipcios. Cualquier excusa es buena para practicar un poco el sano deporte del plataformas.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS INFOGRAMES Infogrames

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 4

Megas: 8

Gráficos

En las dos primeras fases no se aprecia toda la calidad gráfica que encierra este cartucho. Pero luego...

88

Música

Un estupendo sonido acorde con el resto de las características del programa.

88

Sonido FX

Divertidos efectos que aportan una nota de humor. Sin embargo, acaban pareciendo repetitivos.

85

Jugabilidad

La dificultad del juego, que no es poca, se ve subsanada gracias al fácil manejo del protagonista.

90

Adicción

Si te dejas llevar disfrutarás de largas horas de diversión. Atrapa desde el primer momento.

90

Total

Un cartucho imprescindible en la juegoteca de todos los amantes del plataformas puro y duro.

89

Lo Mejor

- Es jugable, divertido, adictivo...
- ¿Acaso quieres algo más?

Lo Peor

- Que las dos primeras fases no se hayan cuidado igual que las demás.
- Que no seas demasiado hábil a la hora de saltar.

LO M A S

NUEVO



EL RETORNO DEL NINJA

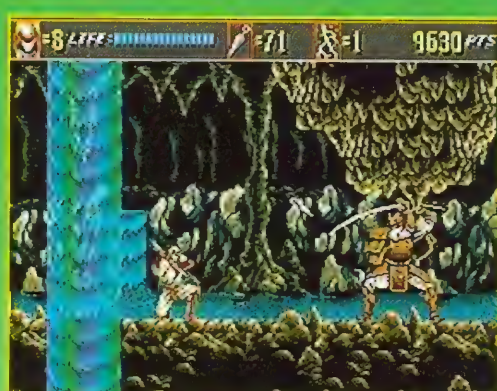
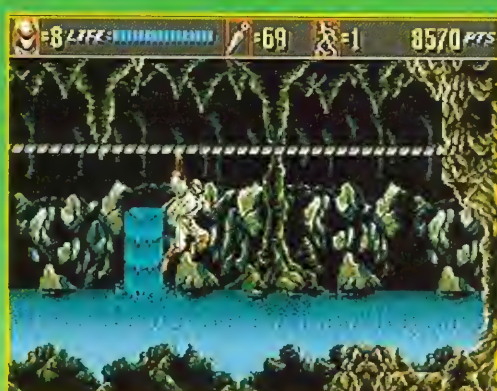
SHINOBI III

La leyenda Ninja se remonta a la grandiosa época de los samuráis, donde el honor y la justicia prevalecían por encima de todo. Durante muchos siglos, esta técnica y modo de vida estuvo limitada a los habitantes de las islas del Sol Naciente. Sin embargo, no hace mucho tiempo, un joven de padre japonés y madre americana consiguió superar las «inaccesibles» pruebas de estos caballeros medievales, para convertirse en el Maestro del Shinobi. Este tipo no era otro que Joe Musashi, y a partir de ese momento su nombre se convirtió en poco menos que un mito.

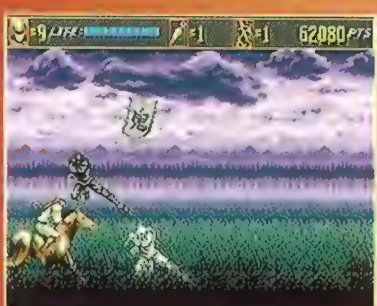
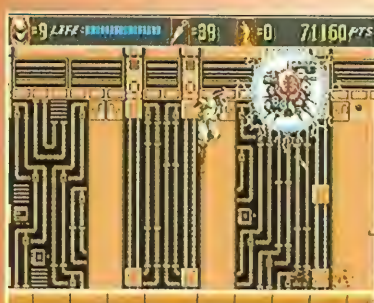
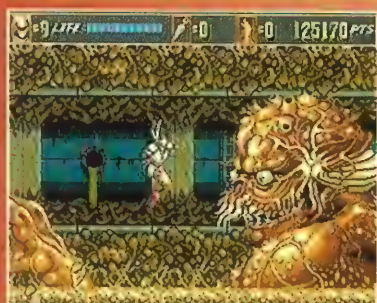
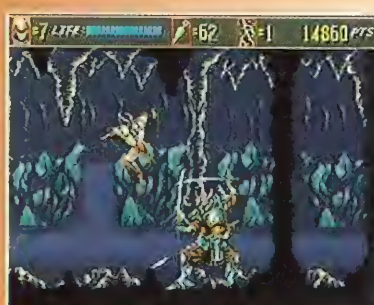
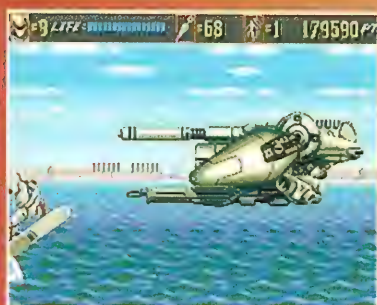
Desde entonces, sus andanzas han recorrido el mundo entero a

lomos de la Mega Drive. Y es que la primera parte de Shinobi se remonta a la aparición de esta consola, allá por el año 1988. Con todas esas referencias, nadie puede dudar que estamos hablando de un clásico entre los clásicos. Ahora, después de limpiar en un par de ocasiones la ciudad de Neo City y derrotar al malvado Ninja Warrior, Joe Musashi se enfrenta a su aventura definitiva.

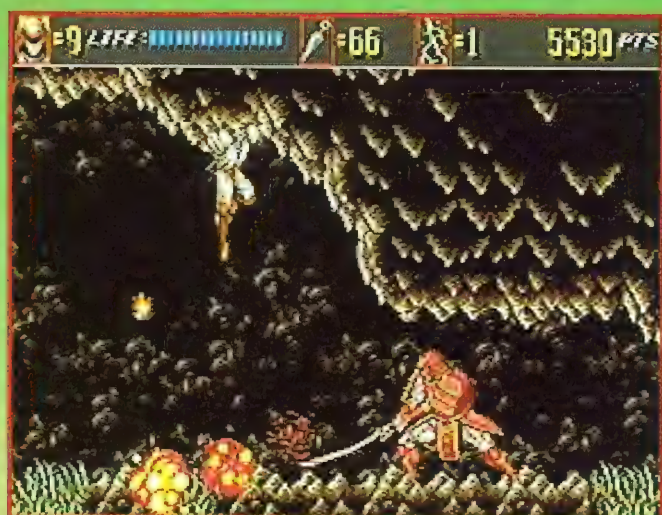
De nuevo la ciudad ha sido tomada por un grupo de criminales. Sus cabecillas, los Neo Zeed, se han convertido en los peores enemigos del valiente guerrero. Esta vez son rivales duros de verdad: desde peligrosos Ninjas montados en alucinantes motojets, hasta samuráis recién sacados de su época, pasando por hormigas subterráneas hambrientas de carne humana. ➤



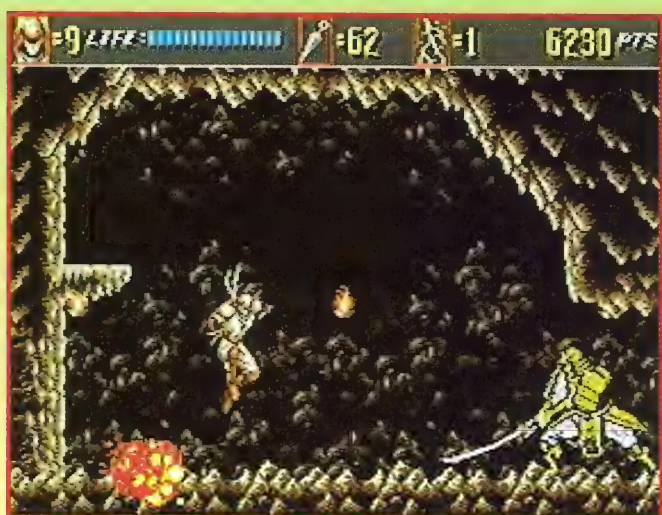
Enemigos para dar y tomar



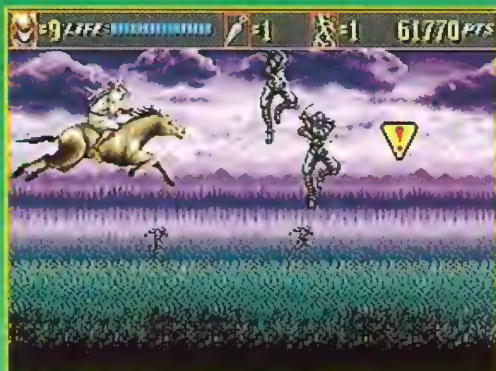
Al final de cada fase, tendréis el honor de saludar a unos elementos sospechosos que tratarán de defender sus territorios con uñas y dientes. Lo bueno es que no se pueden clasificar. Unos son grandes, otros son pequeños; unos son malos, otros peores... tan solo tienen una característica común: la enorme dificultad para acabar con ellos. Así que estudiad bien sus movimientos y no perdáis la concentración.



Como buen guerrero ninja, Joe tendrá una sola y fiel compañera: su espada. Gracias a ella, podrá limpiar la ciudad de todos los malhechores.



LO MÁS NUEVO



Joe Musashi retorna a tu Mega Drive con una aventura que, incluso, supera a las anteriores.



► No hay tiempo para un respiro. Durante siete alucinantes fases, Joe tendrá que ir limpiando la ciudad de indeseables, hasta que la paz vuelva a reinar. Pero las novedades no terminan aquí: el valiente protagonista tendrá la oportunidad de demostrar sus dotes de hombre polifacético, enfrentándose a sus enemigos montado en un precioso caballo o manteniendo el equilibrio en una tabla de surf a ritmo de los Beach Boys.

En todo este embrollo, Musashi, además de poder valerse de su alucinante espada, tiene unas cuantas "ayuditas". En primer lugar,

Los poderes ocultos de los Ninjas

Cuatro tipos de magias podrá usar nuestro amigo ninja cuando se encuentre en verdaderos apuros. Paso a nombrarlos:

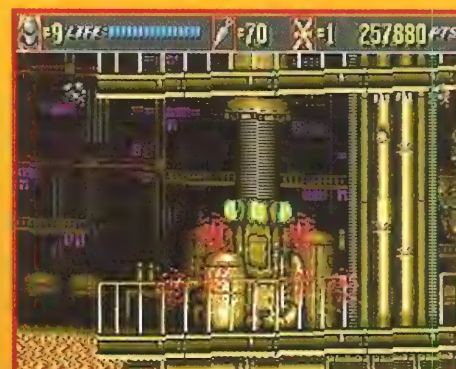
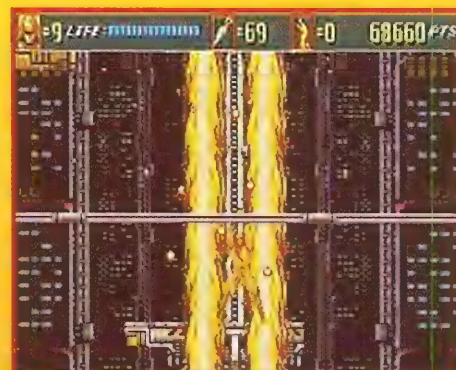
- Magia multiplicadora: se convertirá en cuatro ninjas que se moverán a la vez y, lo más importante, dispararán al mismo tiempo. ¡Cuatro disparos cada vez que aprietes el botón!

- El Rayo: Al utilizar este poder arcano, te convertirás en invulnerable durante un corto perio-

do de tiempo.

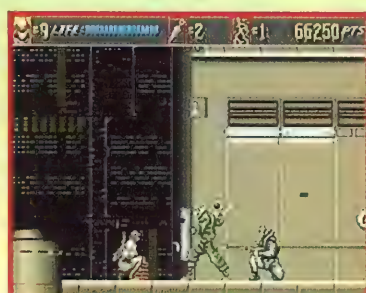
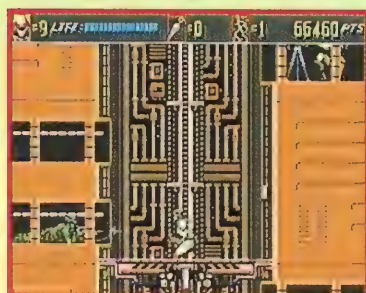
- Arakiri: Parecerá que vuestra intención es suicidaros mediante una explosión, pero cuando vuestro cuerpo se reconstruya, os encontraréis conque todos los enemigos de la pantalla han desaparecido como por arte de magia.

- El fuego: Surgirá una inmensa nube de fuego, que arrasará a vuestros enemigos y os dejará el camino libre.



está capacitado para lanzar "shurikens" (sí, esas estrellitas afiladas). Y para que no se quede sin "gas" en tan largo recorrido, podrá recoger corazones que aumentan su energía, remesas de "shurikens", y el poder de los Ninjas, que le permitirá utilizar sus extraordinarias magias.

Y en toda esta acción, se alternan las fases de scroll horizontal (muy brillantes, por cierto) con acciones verticales, en un verdadero acierto por parte de los programadores. Si quieres disfrutar de ellas y tienes la suficiente valentía... adelante.



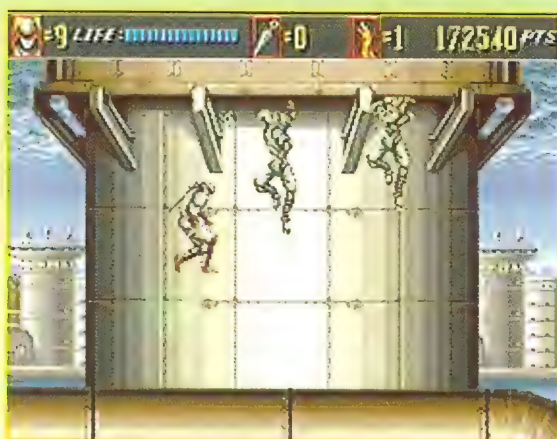
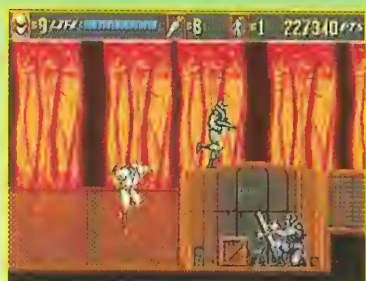
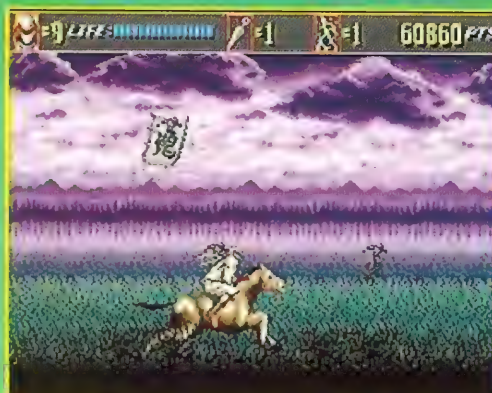
Terceras partes son mejores

Quizá el hecho de que los programadores tuvieran que repetir la creación del juego después de un primer intento, ha tenido como consecuencia esta maravilla. Shinobi III ha sorprendido a propios y extraños por su excelente calidad técnica. La utilización perfecta y suave del scroll parallax y la excelente animación de los sprites, ya dicen mucho en su favor. Pero además, la acción está bien resuelta y hay una variedad de enemigos que satisface al más exigente.

Como buen juego que se precie, tiene una virtud añadida: la dificultad está por las nubes. Incluso en el nivel fácil, hay que ser un auténtico maestro para seguir adelante. En fin, que sólo se echa de menos la participación de dos jugadores a la vez.



Teniente Ripley



MEGA DRIVE



ACCIÓN SEGA Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: Depende del nivel
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megs: 8

Gráficos

Uno de los aspectos más sobresalientes. Vistosos, bien definidos y con un movimiento notable.

89

Música

Bastante apropiada y con la suficiente marcha para estar a la altura de la acción del juego.

84

Sonido FX

Como suele ser habitual en los juegos de acción, está bien conseguido, aunque se puede esperar más.

83

Jugabilidad

La dificultad y la escasa manejabilidad en algunas ocasiones, evitan que suba a lo más alto.

85

Adicción

Con la extensión del juego, la variedad de enemigos y la constante acción, está todo dicho.

88

Total

La tercera parte de este legendario juego ha superado claramente a las dos anteriores. Un gran juego.

86

Lo Mejor

- La variedad de las fases.
- La calidad gráfica.

Lo Peor

- La dificultad de algunas fases.

LO MÁS
NUEVO



PEQUEÑAS MÁQUINAS PARA CIRCUITOS INCREÍBLES



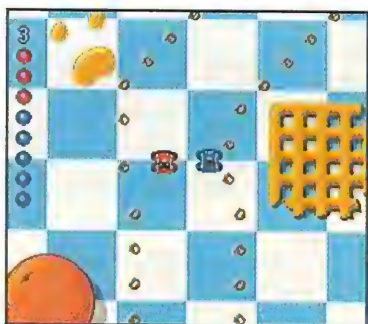
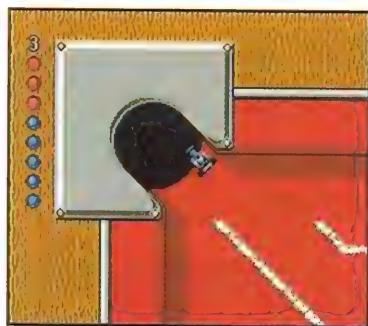
El semáforo se pone en verde y se da la salida. El piloto del coche amarillo se pone en primer lugar, gira a la izquierda, luego a la derecha y enfila la recta, donde choca contra una goma de borrar, rectifica y continúa la carrera. Pasa por el tramo de curvas con cierta dificultad, mete tercera y atraviesa la regla para entrar en la recta del cuaderno. Pisa a tope el acelerador y vuelve a aminorar al entrar en la última curva. Finalmente, cruza la línea de meta en primera posición. Se acaba de convertir en todo un campeón de Micromachines.

Como ves, esta prueba no tiene lugar en Le Mans ni en Mónaco, sino en unos circuitos increíbles y superdivertidos. Una bañera llena de espuma -patito de goma incluido-, la mesa del desayuno, los pupitres de la escuela, el suelo del garaje, las enredaderas del jardín, una mesa de billar y un buen montón de arena. Con estos escenarios, prepárate para disputar la carrera más ingeniosa que puedas imaginar.

El trazado está diseñado con los mismos objetos que tú utilizarías a la hora de hacer una pista de estas características, y a una escala real. Es decir, cereales, cucharillas, tornillos, reglas para los puentes, montoncitos de arena, naipes y muchas otras cosas, con la intención de pasar un rato divertidísimo con tus minicoches, lanchas o helicópteros de hierro.

En cuanto a las diferentes opciones, cuentas con la posibilidad de jugar tú solo, en un «head to head» o uno contra uno. En esta modalidad, correrás junto a un adversario elegido entre los once componentes de la pandilla Micromachine, y deberás tratar que tu contrincante no te saque demasiada ventaja, pues en cuanto tenga una pantalla de adelanto obtendrá un punto de bonus.

Puedes participar también en un torneo formado por tres jugadores, elegidos por ti pero manejados por el ordenador. En este caso, deberás ir superando carreras en los diferentes circuitos y con los distintos modelos con que cuenta este cartucho. Para ello, has de cruzar la línea de meta en una de las dos primeras posiciones, pues de lo contrario perderás una de las tres vidas que tienes al empezar el juego. Si tienes algún compañero/a que se apunte a una jornada superdivertida ►



En la carrera de los fuera borda debéis tener especial cuidado con el remolino y los tubos.

LA PANDILLA



Lolocop



Cruella De Vil



Teniente Ripley



De Lucar



Pepo «The Scope»

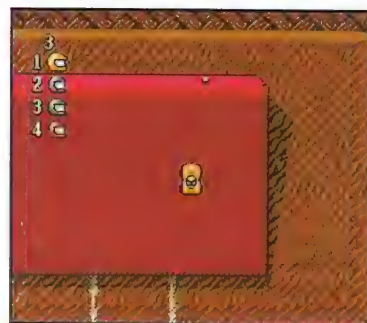
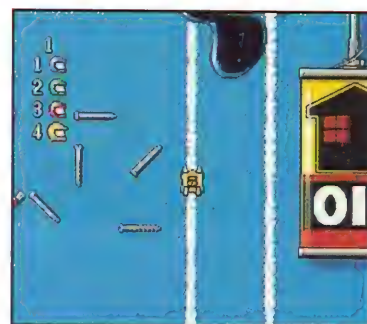


Boke



Giancarlo Vialli

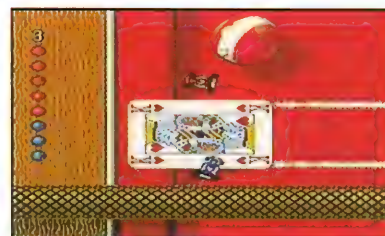
HOBBYMACHINES



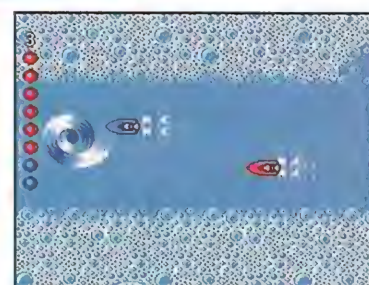
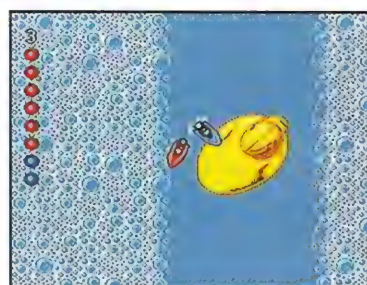
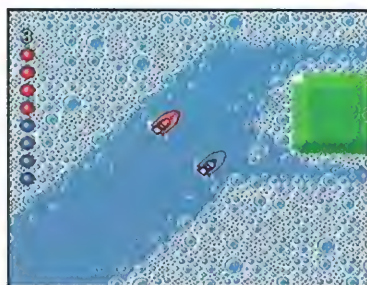
Los agujeros de la mesa de billar te transportan de un lado a otro de la misma, como un túnel.



LO MÁS NUEVO

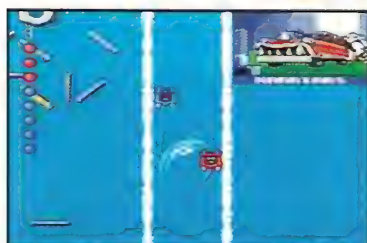


Puentes hechos con naipes, rampas, patitos de goma, remolinos y muchos más objetos son los que tendrás que sortear para hacer una buena carrera.



► y se atreva a correr contra ti, cosa muy probable cuando se propague la noticia de que tienes el Micromachine, tienes la opción de dos jugadores. Con ella podrás echar una carrera a cinco victorias, con el tipo de máquina que quieras, o bien que ambos forméis parte de un torneo. En ambos casos, contarán los puntos de bonus que saques de ventaja a tu contrincante.

Por último, decir que este cartucho está recomendado por la Dirección General de Tráfico, para aquellos listillos que les gusta dar la nota. Como por ejemplo, los que adelantan por el arcén de la derecha en un atasco, o los que se creen que las calles de la ciudad pertenecen a un circuito de rallyes. Con el Micromachine de Mega Drive, se sentirán los reyes del volante.



Los Vehículos y sus Circuitos

JEEPS 4x4. Mesa del desayuno. Las frutas, cereales y manchas de leche y miel serán tus principales obstáculos, así como una pequeña colina formada por una caja de cereales.

COCHES DEPORTIVOS. Pupitres. En esta zona los principales escollos son los puentes que forman las reglas y los estrechamientos producidos por sacapuntas y gomas de borrar.

WARRIORS. Suelo del garaje. Los warriors son camiones que tienen la parte delantera reforzada con dos enormes conos de acero. Si chocan entre sí, explotan. Aparte de esto, debes tener cuidado con las manchas de vaselina, que te frenarán, y las de petróleo, sobre las que patinará tu vehículo.

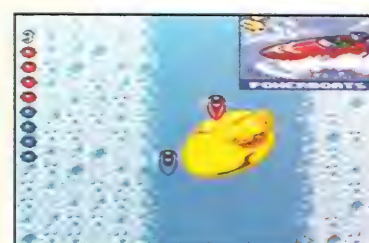
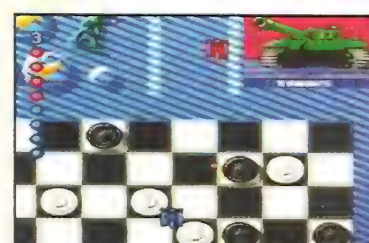
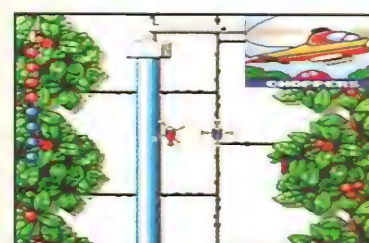
SÚPER RUEDAS. Playa. Ayúdate de los trocitos de madera para cruzar los fosos de agua. Además, todos los pequeños estanques y riachuelos que inundan la zona serán tus principales inconvenientes en estas carreras.

FÓRMULA UNO Y FÓRMULA UNO PROFESIONAL. Mesa de billar. Aquí, tendrás que estar muy atento a los naipes que conforman los puentes de conexión entre el tapete (será rojo si la carrera es profesional) y la parte exterior de la mesa, que también forma parte del circuito.

HELICÓPTEROS. Jardín. El hándicap más importante es evitar quedar atrapado entre la maleza de los bordes del circuito.

TANQUES. Suelo de la habitación de los juguetes. Un obstáculo digno de atención es el laberinto del tablero de damas. No pierdas de vista a tu o tus contrincantes, pues te pueden disparar con los tanques.

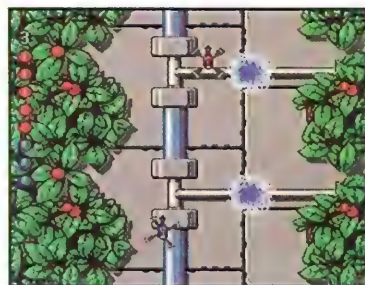
LANCHAS MOTORAS. Bañera. Los simpáticos patitos de goma que ya hicieran famosos Epi y Blas, se interpondrán en tu camino, así como un remolino de agua que se formará en el desagüe.



El sueño de toda tu vida, organizar una carrera de coches por toda la casa, podrá verse cumplido gracias a este original cartucho creado por Codemasters.



El montículo formado por la caja de cereales de la segunda carrera en la mesa del desayuno, es una de las imágenes más espectaculares del juego.



Pequeños pero simpáticos

Una auténtica bomba de diversión este supercartucho con un nombre micropequeño. Para empezar, la concepción de los distintos circuitos es muy original y el diseño de los trazados utilizando naipes, cereales del desayuno, tornillos o la espuma de la bañera, es absolutamente genial. Los gráficos, dentro de la imagen general de juguetes, están muy bien conseguidos y poseen una alta definición.

En cuanto a jugabilidad y diversión, se trata de un juego gigantesco que pronto se convertirá en todo un clásico en cuanto a cartuchos deportivos de carreras se refiere.



Boke

MEGADRIIVE



DEPORTIVO CODEMASTERS Camerica

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: Infinitas
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megs: 8

Gráficos

Buena definición, teniendo en cuenta que son juguetes, y gran imaginación en el diseño de los recorridos.

89

Música

Podían haber elegido una música más variada y divertida, acorde con la línea del juego.

80

Sonido FX

Aquí sí que han estado acertados. El rugido de los micromotores te hace correr más deprisa.

87

Jugabilidad

La opción para dos jugadores y el fácil manejo de los vehículos lo hace muy jugable.

90

Adicción

Está asegurada. Te ríes un montón y te diviertes mucho más, aunque no ganes la carrera.

89

Total

Pegar un salto con tu coche desde la carpeta hasta el pupitre de al lado o subir por una caja de cereales es genial.

89

Lo Mejor

- La imaginación que han demostrado los creadores a la hora de diseñar los diferentes circuitos.
- El supernivel de diversión.

Lo Peor

- Que no haya opción para cuatro jugadores humanos.
- Que aún no lo tengas en tu cartuchera.

LO MÁS NUEVO



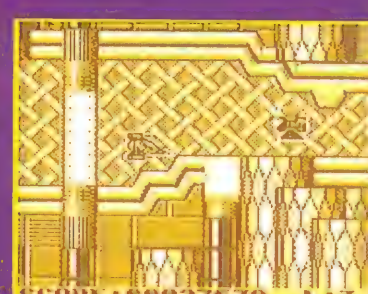
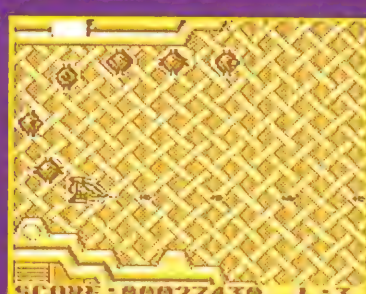
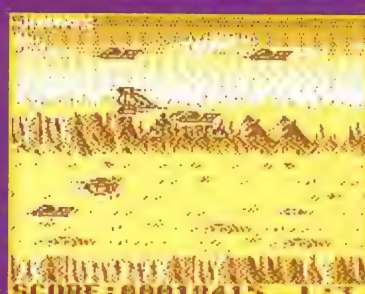
LEJOS DE LAS ESTRELLAS

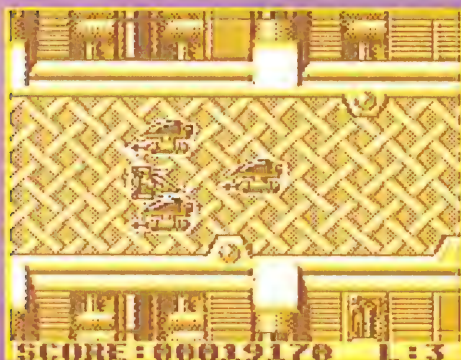
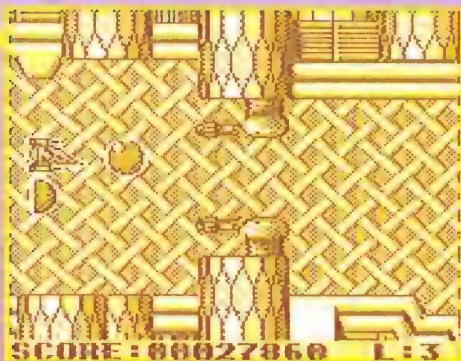
WENTENBO
GAME BOY

Avanzar por pequeños corredores de aspecto extraterrenal rodeado de enemigos de extraño aspecto, es la tónica constante de este programa de Accolade. Y todo ello a través de un decorado cambiante (aunque no mucho) compuesto de cinco fases de difícil resolución. ¿La historia?, pues la de siempre. A bordo de una poderosa nave, debes limpiar la galaxia de los terribles invasores que pugnan por destruirla. Para lograrlo, tendrás que echar mano de una increíble habilidad para esquivar y de un dedo que se te quedará calloso de tanto apretar el botón de disparo. Con estos elementos, el StarHawk es un típico matamarcianos

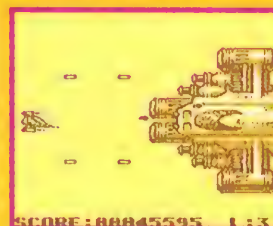
horizontal con más defectos que virtudes. Su desarrollo se hace a todas luces monótono y su estructura es machacona y repetitiva. Hasta el protagonista es cansino. La nave que diriges es un aparato demasiado grande y rígido, recubierto por la trasnochada orla típica de hace algunos años. La lentitud exasperante de la nave y la correosa dureza de los enemigos hacen de este juego un reto difícil y desesperante.

Pero no todo va a ser negativo. Se salvan algunos detalles como el buen scroll de fondo, los originales enemigos finales y que, al fin y al cabo, es un matamarcianos. Cuestión ésta última que tiene un importante tirón para los incondicionales del género. Aunque no os hagáis ilusiones, que no da para mucho.

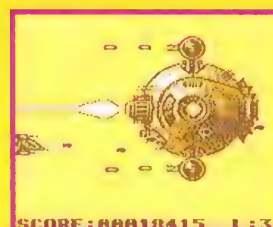




Cinco enemigos para el Halcón



Al final de cada fase os espera un enorme enemigo de terrorífica apariencia y propósitos muy poco amistosos. Destruirlos va a ser una difícil misión, pero no será tan complicado si prestas atención a sus movimientos y buscas los puntos débiles que te irán presentando sucesivamente. Aun así, te anticipo que no podrás evitar perder más de una vida.



El Halcón de las Estrellas se merecía algo mucho mejor en su versión para la Game Boy.



Bastante menos de lo esperado

Pobre, simplón y muy difícil, este cartucho ha conseguido aburrirme. No ya por su pobreza, sino por la sensación de estar jugando con un programa rescatado del pasado. La nave es un enorme mazacote, con extraños cambios de velocidad que ni siquiera pueden achacarse a una ralentización inoportuna. La mecánica es repetitiva y el sonido machacón. Sólo tiene una virtud: la de ser un matamarcianos y, como tal, entretiene, aunque sólo sea un poquito.

Teniente Ripley



GAME BOY



SHOOT'EM-UP ACCOLADE NMS Software

Nº jugadores: 1

Vidas: de 3 a 5

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 2

Continues: 3 y passwords

Megas: 2

Gráficos

Un buen scroll de fondo es lo más reseñable de unos gráficos que pecan de simplones y repetitivos.

61

Música

Demasiado monótona, a tono con el resto del programa.

59

Sonido FX

Pitidos y explosiones simplonas conforman el elenco de efectos que ofrece este juego.

60

Jugabilidad

Demasiado difícil. El tamaño de la navecita la convierte en un artificio complicado de manejar.

59

Adicción

Gracias a los passwords no tienes que repetir las fases. Si no fuera así, no lo aguantarías mucho tiempo.

60

Total

Agobiantemente lento y repetitivo, no llega a la altura de lo que de él se esperaba.

60

Lo Mejor

- Por encima de todo, los passwords.
- La carátula es bonita...

Lo Peor

- Que sea tan difícil, tan monótono y tan simplón.

LO MÁS
NUEVO

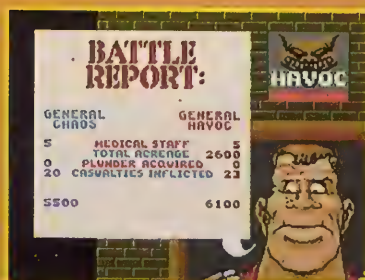
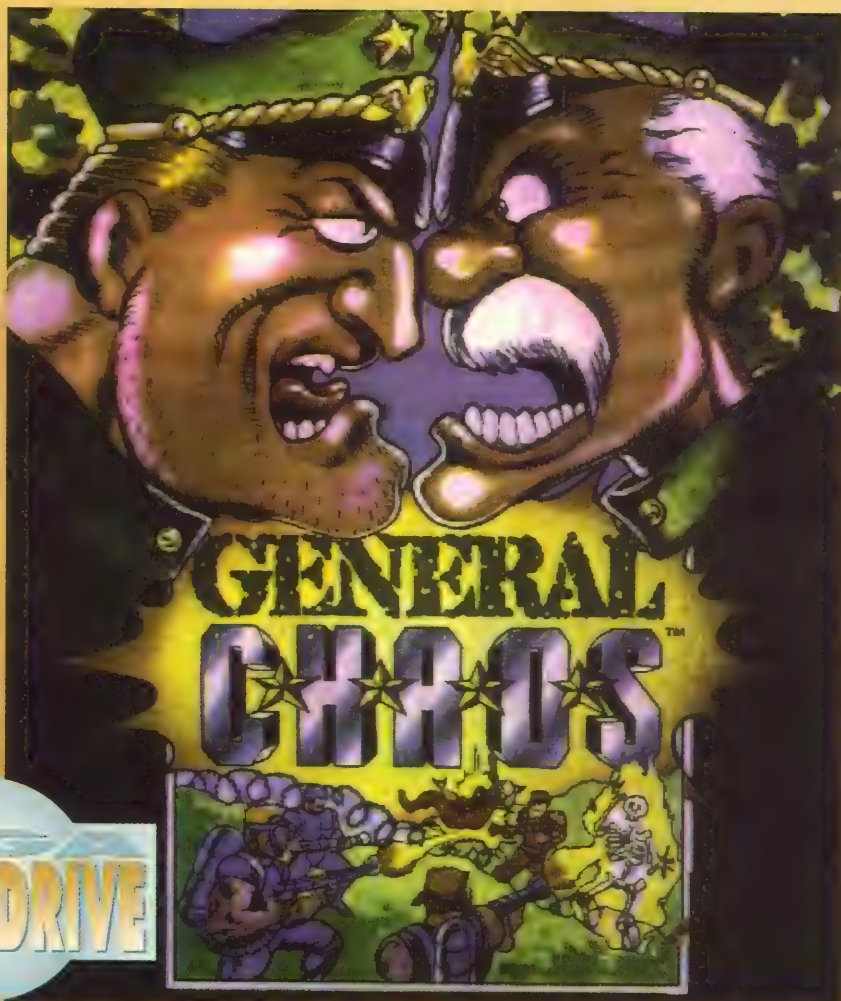
GENERAL CHAOS

¡ES LA GUERRA!

Si hay una manera divertida de enfocar la guerra, ésta es, sin duda, la empleada en este cartucho. Y es que la gente de Electronic Arts ha sabido crear un juego divertido, ingenioso y muy, muy original. El objetivo es muy claro: dos peculiares ejércitos, dirigidos por sendos generales, se enfrentan con el fin de conquistar la capital enemiga. Para ello deberán hacerse con los territorios adyacentes, eliminando toda resistencia hasta llegar al corazón de las fuerzas del adversario. Ahora bien, ¿cómo diablos se efectúan las batallas? Pues muy fácil.

Bueno, no tan fácil... pero aquí estamos para aclararos todo, así que «no problem». Los jugadores disponen de cuatro pelotones diferentes, formados por cinco hombres (excepto el comando, que está compuesto sólo de dos). Cada unidad de combate tiene sus propias características, que vosotros tendréis que escoger en función del campo de batalla y del enemigo. Una vez iniciado el combate, vuestra misión consistirá en colocar uno a uno los soldados en la posición más conveniente, dependiendo del arma que esté utilizando y de la situación del enemigo.

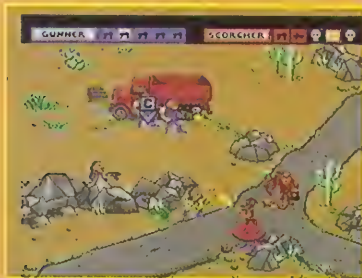
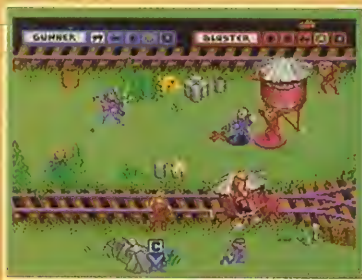
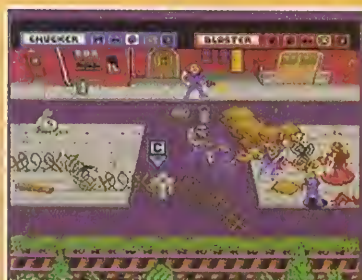
Como veis, General Chaos es una especie de ajedrez, pero a lo bestia. Así que si queréis pensar y divertirlos a la vez...





La instrucción

¡Todo el mundo firme! El Sargento Bautista se va a encargar de convertir a cinco panolis en auténticos soldados. Sólo tenéis que elegir en la pantalla de opciones «Boot camp» y dispondréis de una explicación completísima de todos los aspectos del juego: cómo mover a vuestros soldados, la calidad y alcance de las armas, la lucha cuerpo a cuerpo, la asistencia médica y el combate entre comandos. Eso sí, no os distraigáis, porque el Sargento Bautista tiene un humor de perros.



Estas bandas de indeseables, son las diferentes formas de afrontar las batallas. Fijaos bien en las armas que poseen, para crear el ejército invencible.

Atípico, pero bueno

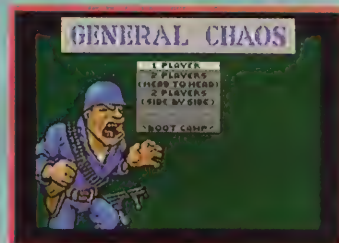
Aunque sólo fuera por su originalidad, este cartucho merecería un aplauso. Pero es que, además, el juego está bien realizado y es realmente divertido. El único "pero" que se le puede poner es que la dificultad en el modo de un jugador es bastante floja.

Sin embargo, este pequeño hándicap queda suplido por la mayor calidad de las otras dos opciones de juego. Además, la caricaturización de los gráficos supone todo un acierto, en lo que se adivina como un intento por ofrecer un carácter más ficticio al argumento. En definitiva, y como os he repetido en más de una ocasión, se echan en falta más juegos como éste.

Lolocop



MEGA DRIVE



ESTRATEGIA ELECTRONIC ARTS Electronic Arts

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 5 soldados

Nº de fases: 3 campañas

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

Para ser un juego de estrategia se han cuidado mucho. Las caricaturas son realmente divertidas.

82

Música

No hay.

--

Sonido FX

Se limita a los disparos y las explosiones de las batallas, pero está bien realizado.

78

Jugabilidad

Rápidamente os haréis con la técnica del juego, y es seguro que os encantará.

85

Adicción

La inexplicable facilidad del modo "1 jugador" le resta nota. Por lo demás, hay juego para rato.

79

Total

Los amantes de los juegos de estrategia y los que no lo son van a disfrutar de un juego original y divertido.

82

Lo Mejor

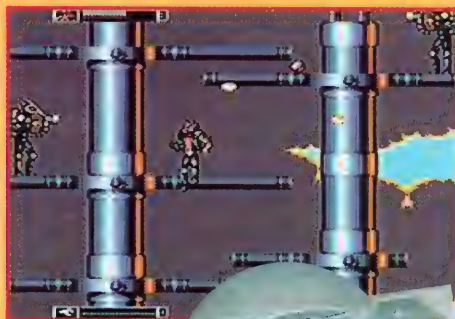
• Un juego más de estrategia, con todo lo que ello conlleva.

Lo Peor

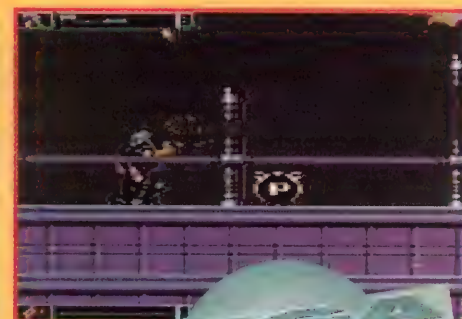
• Que no se prodiguen este tipo de juegos.

LO MÁS

NUEVO



SEGA
MASTER SYSTEM



SEGA
GAME GEAR

WOLFCHILD AÑO 2230 DE NUESTRA ERA

La civilización ha evolucionado vertiginosamente en los últimos cien años. El hombre se ha extendido por toda la galaxia y ha perfeccionado las máquinas. La Humanidad ha aprendido a convivir en paz con el «homo superior», vulgarmente llamado mutante. Pero, como suele ocurrir en estos casos, siempre hay algún listillo dispuesto a tirar por los suelos tanta armonía. En esta ocasión, el sujeto en cuestión se llama Draxx.

Mutante de piel verdosa, considera injusto que el hombre superior conviva en igualdad de condiciones con el «vulgaris». Y para solucionar tamaña injusticia, ha creado un cuerpo de élite capaz de derrotar al poder establecido.

Pero no todos los mutantes son tan malvados. Todavía quedan defensores del bien con los que pueden contar las fuerzas del orden. Es el caso de Wolfchild, un joven con la capacidad (como su propio nombre indica) de transformarse en un feroz lobo. Él es la baza con la que se pretende derrotar la ofensiva mutante, que comenzará en uno de los barcos transportadores que cruzan la galaxia. Hasta este barco infestado de peligrosos mutantes que obedecen las ordenes de Draxx, ha sido teletransportado Wolfchild

para combatir este nuevo peligro que amenaza a la Humanidad.

Más o menos de este argumento parte el cartucho que ahora se presenta para Master System y la más pequeña de Sega. Los dos juegos presentan, en principio, las mismas características, y en ambos contaréis con los siempre valiosísimos passwords.

El protagonista cuenta en ambas versiones con importantes armas de ataque: como humano se defiende a puñetazo limpio, y como lobo dispara con sus puños mortíferas balas. Además, en las dos consolas se enfrenta a los mismos peligros y enemigos a lo largo de igual número de fases, cinco, que se desarrollan en idénticos escenarios. Claro que hay que tener en cuenta los aspectos técnicos que separan la mediana y la pequeña de Sega.

En definitiva, dos cartuchos de plataformas en los que los programadores se han centrado, sobre todo, en elaborar unos escenarios futuristas, muy adecuados para el desarrollo de la acción, y que se definen por su variedad.

Sin más demora, ha llegado el momento de entrar en lo que es el juego, tanto para Master System como para Game Gear. Fase a fase, con un comentario conjunto para las dos versiones, vamos a adentrarnos en el mundo futurista de Wolfchild..

FASE 1: Todos a Bordo

GAME GEAR



STAGE 1
WOLFSHIP

MASTER SYSTEM



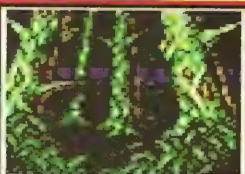
El juego comienza a bordo de un barco transportador que recorre la galaxia y que ha sido tomado por los mutantes rebeldes. Naturalmen-

te, Wolfchild deberá enfrentarse a todos ellos. Una vez derrotado el enemigo final, será conducido directamente a la segunda fase.



FASE 2: ¡Qué Verde era mi Bosque!

GAME GEAR



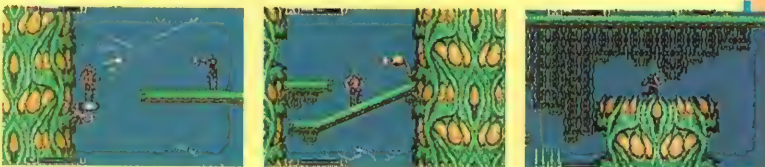
STAGE 2
FOREST

MASTER SYSTEM



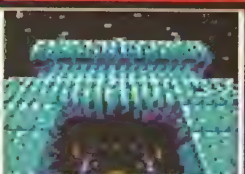
Consta de un pasadizo en el que deberás seguir aniquilando mutantes rebeldes y esquivar las plantas asesinas que te dispararán sin pie-

dad. Cruza los árboles, utiliza los elevadores y no temas caer al vacío. El camino puede estar en el lugar más insospechado.



FASE 3: Un Tiempo en el Templo

GAME GEAR



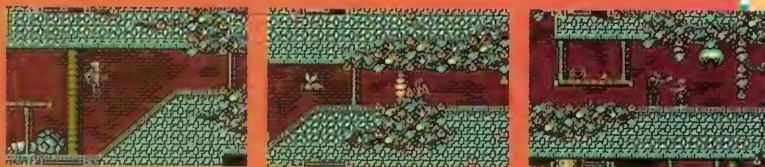
STAGE 3
ANCIENT TEMPLE

MASTER SYSTEM



Discurrir en el interior de un templo milenario que esconde todo tipo de peligros ocultos. No sólo tendrás que estar pendientes de los mutan-

tes, sino también de las babosas que caen del techo y de las afiladas cuchillas. Grillos y caracoles gigantes os servirán de ascensor.



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS VIRGIN Core

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 0

Continues: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Destaca la variedad, tanto de enemigos como de escenarios.

83

Música

La banda sonora empieza muy bien, pero eso es todo, porque a lo largo del juego brilla por su ausencia.

76

Sonido FX

No es lo que más resalta del juego, pero son pasables.

73

Jugabilidad

Muy elevada gracias a la facilidad de control, que se conjuga con la justa dificultad de cada fase.

90

Adicción

El juego se agiliza gracias a la opción de los passwords. Sin embargo, se echan de menos más fases.

87

Total

Un buen juego que sin duda hará las delicias de los toreros a las plataformas.

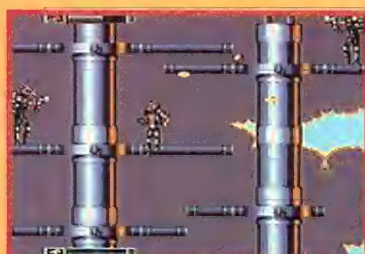
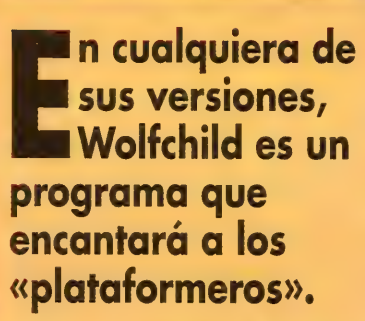
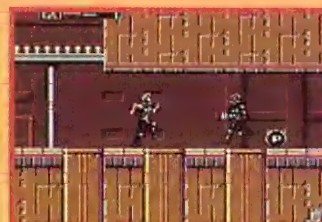
85

Lo Mejor

- Los decorados, sobre todo los de la fase que transcurre en el templo.
- La elevada jugabilidad que presenta el cartucho.

Lo Peor

- Que sólo conste de cinco fases, aunque éstas no sean un camino de rosas.



Nuestro protagonista deberá poner al límite su habilidad e inteligencia. Tanto para eliminar a sus enemigos como para encontrar el camino, muchas veces más que secreto, que le conducirá hasta el enemigo final de cada fase.



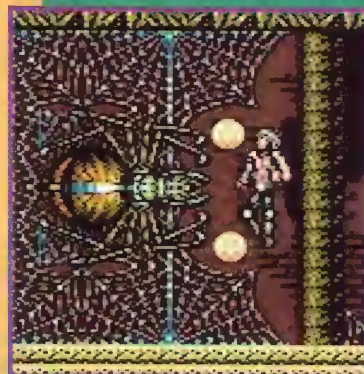
Los Enemigos Finales



Como no podía ser de otra forma, cada fase cuenta con su correspondiente e inevitable enemigo final. A él os enfrentaréis con vuestra apariencia humana o en forma de lobo, dependiendo de la energía que conservéis cuando lleguéis a este punto.

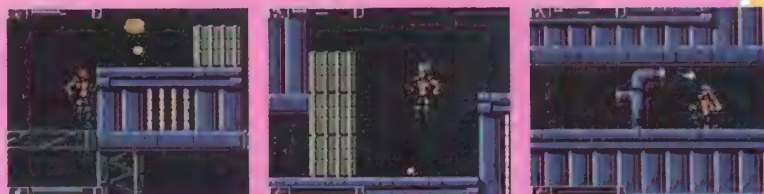
El primero de vuestros adversarios es un dragón alado que no os dará tregua con su fuego. Si este comienzo ya es fuerte, prepararos para el segundo, un sujeto verde, todo músculos, que parece primo hermano del mismísimo Lucifer. En tercer lugar, será una araña gigante la que intente deshacerse de vosotros. Al final de la cuarta fase, subidos en una plataforma, deberéis luchar contra robots armados y esquivar tridentes.

Por último, llegará el añorado encuentro con el líder mutante, Draxx. Ante vuestros ojos, se transformará en un minotauro, y pretenderá aplastaros para continuar con su malévolo plan.



FASE 4: Entre Tubos de Ensayo

GAME GEAR



Te encuentras en un laboratorio tomado por los rebeldes, así que deberás avanzar entre probetas gigantes y rampas, teniendo mucho

cuidado con tus adversarios. Especialmente habrás de estar muy atento a la lluvia de disparos que te sorprenderá al final de las tuberías.



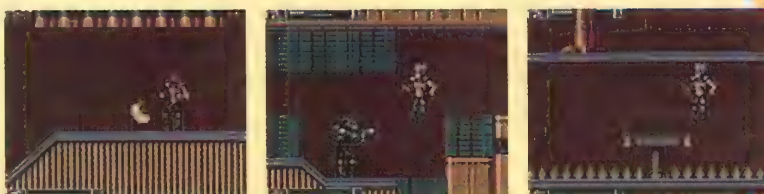
STAGE 4
LABORATORY

MASTER SYSTEM



FASE 5: La Batalla Final

GAME GEAR



Deberás cruzar la guarida de tu temible enemigo, que se encuentra repleta de mutantes. Además, habrás de esquivar el fuego de las es-

finjes y todo lo que caiga del techo. Por último, saltarás sobre unas inestables plataformas, antes de encontrarte con el mismísimo Draxx.



STAGE 5
INNER CORE

MASTER SYSTEM

Viva la jugabilidad

Nos encontramos ante dos cartuchos en los que, sobre todo, destaca esta característica. Así que os podéis imaginar que comenzar a jugar con cualquiera de las dos versiones tiene un peligro inmediato: que os quedéis engan- chados a la consola y no paréis hasta llegar al final. Vamos, que os convirtáis en unos verdaderos adic- tos. Si además sois de los que le dais a las plata- formas, pues ya no os quiero ni contar.

De todas maneras, y aunque la dificultad es la co- rrecta, se echa de menos un mayor número de fa- ses. Con un poco de dedicación y utilizando los passwords, no os será difícil llegar hasta el final. Aún así, os puedo asegurar que si metéis uno de es- tos cartuchos en la consola, el vuestro puede ser un auténtico mesecito de lobos.

Cruela de Vil



GAME GEAR



PLATAFORMAS VIRGIN Core

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 0

Continues: Passwords

Megas: 1

Gráficos

Le resta puntos el que, en ocasiones, los sprites tengan un tamaño excesivo.

79

Música

La única que se escucha es la de presentación. Aunque quizá sea un defecto de la copia...

76

Sonido FX

Lo mismo que en Master System, de lo más normal.

73

Jugabilidad

Disminuye un poco, porque hay veces que no se ve por dónde hay que tirar.

78

Adicción

La opción de los passwords hace que sea difícil dejarlo. Por eso mismo se te acabará demasiado pronto.

76

Total

Un cartucho ameno que destaca, sobre todo, por su elevada jugabilidad.

78

Lo Mejor

- Los passwords.
- Al igual que en Master System, los decorados del templo milenario son realmente buenos.

Lo Peor

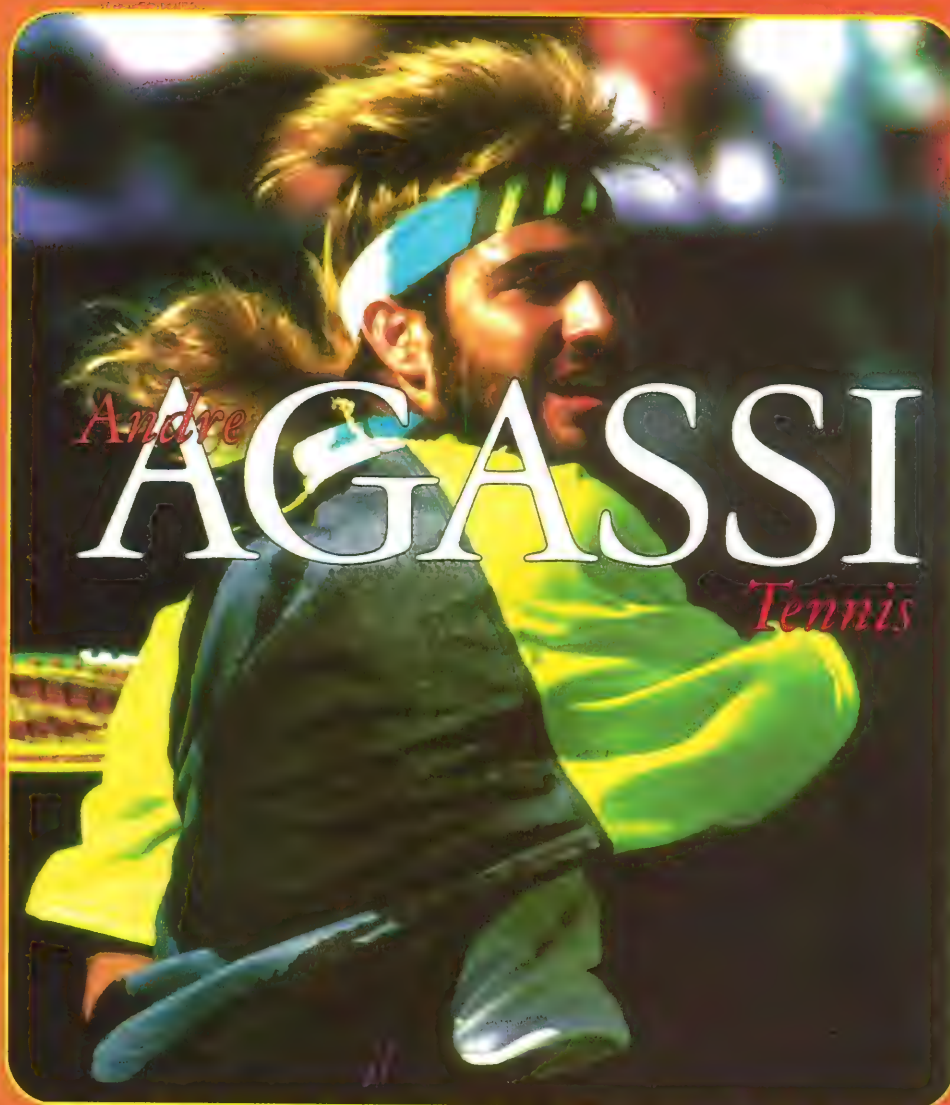
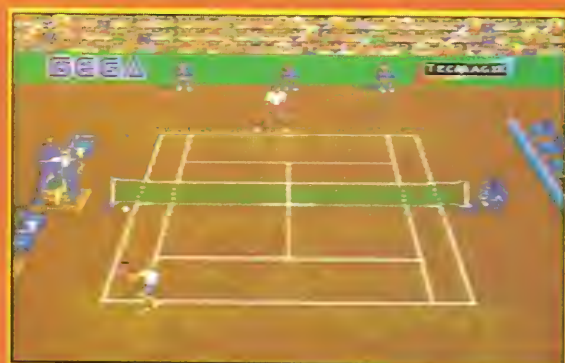
- Se echa de menos alguna fase más.
- El excesivo tamaño de los sprites.

LO MÁS

NUEVO

MEGA DRIVE

JUEGO, SET Y PARTIDO



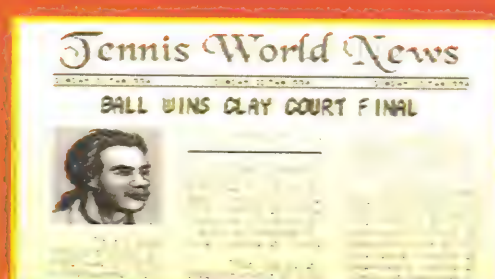
La salida de cartuchos basados en el mundo del tenis es menos frecuente que la de otro tipo de juegos deportivos. Por esta razón, la calidad de los mismos, al menos en Mega Drive, es bastante discreta. Ahora, entre los últimos lanzamientos de Tecmagik, se ha incluido un programa de tenis que pretende superar esa regla. «Andre Agassi Tennis» aterrizará en los 16 bits de Sega con la misión de desbancar al mismísimo y legendario «Grand Slam».

El personaje elegido no podía haber sido más apropiado. Hoy por hoy, el norteamericano Agassi es el tenista más popular del circuito profesional. Su peculiar aspecto, carácter extrovertido, y el hecho de ser una de las mejores y más espectaculares raquetas de la ATP, le convierte en el centro de todas las miradas.

Encuadrado dentro de una sobresaliente elaboración técnica, esta producción nos presenta la perspectiva frontal típica de los juegos de tenis. Con siete jugadores para elegir, entre los que por supuesto se encuentra Andre Agassi, el cartucho ofrece todas las posibilidades para uno y dos jugadores (enfrentados uno contra uno o ambos contra la computadora).

En vuestra mano está participar únicamente en partidos de exhibición, organizar un torneo, o bien optar por la atractiva fórmula de jugar por dinero. Y para que no falte nada, antes de entrar en el difícil mundo de la competición, tenéis la posibilidad de practicar con la máquina «lanzabolas», y conocer así todos los golpes que podéis realizar combinando los tres botones del pad.

Sólo queda infundaros ánimo y desearos suerte. El Nº 1 del ranking os está esperando a vosotros y al extraordinario Agassi.



Mejora tus golpes

Antes de entrar de lleno en el torneo más duro de la ATP, te recomendamos que practiques un poco todos tus golpes. Para ello, escoge la opción «practice», elige el terreno en el que quieras jugar, y todo listo. En la pista aparecerá una máquina lanzabolas (sí, como en las películas), gracias a la cual podréis ensayar toda clase de efectos, voleas, passing-shots, dejadas, smashes... La dificultad del manejo de la raqueta hace que esta opción sea fundamental para tener alguna posibilidad en el torneo.



La modalidad de dobles es aún más rápida que la de individuales. Así que si queréis probar sus reflexos, ésta es la mejor manera.



Un buen intento

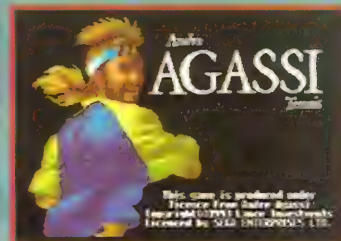
La primera impresión que ofrece el juego es que reúne unas condiciones técnicas excelentes: muy buenos gráficos, notable sonido, y unos movimientos bien ejecutados. Pero al comenzar a jugar, nos damos cuenta que la puesta en práctica de esas buenas cualidades no es tan maravillosa.

La ejecución de los golpes es bastante complicada al principio. Además, la rapidez de la bola y el difícil cálculo de las distancias complican mucho las cosas, y hasta que se le coge el tranquillo.... Una pena, porque con una mayor jugabilidad, este cartucho estaría al nivel de los mejores.

Lolocop



MEGA DRIVE



DEPORTIVO TECMAGIK Tecmagik

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 0

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

Buena definición, notables movimientos y un colorido más lujoso de lo normal.

83

Música

Aunque algo escasa, está bien elegida y es bastante espectacular en su conjunto.

79

Sonido FX

Muy buena la digitalización de las voces, aunque el resto de los sonidos sufren altibajos.

79

Jugabilidad

Muy difícil de controlar al principio, la rapidez en algunos momentos es excesiva.

73

Adicción

Todo depende de que os hagáis con la técnica del juego. Si lo conseguís, la adicción se puede disparar.

77

Total

Una lástima que los programadores no se hayan esmerado en hacerlo más jugable.

79

Lo Mejor

• La meritoria calidad técnica, destacando todos sus aspectos por igual.

Lo Peor

• La cuestionable jugabilidad le hace bajar muchos puntos.

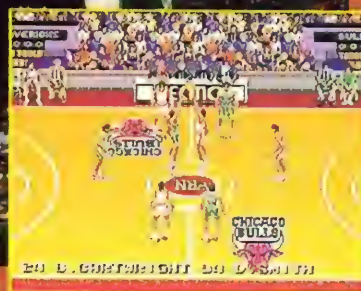
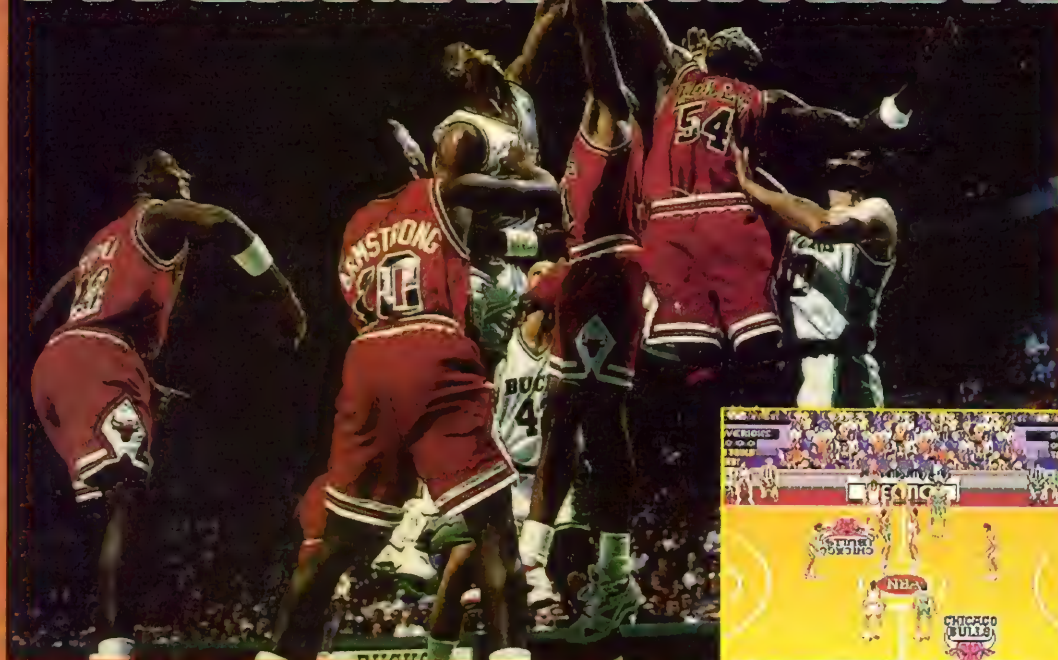
LO MÁS

NUEVO

PURO BASKET
EN CARTUCHO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

TECMO™ SUPER NBA® BASKETBALL

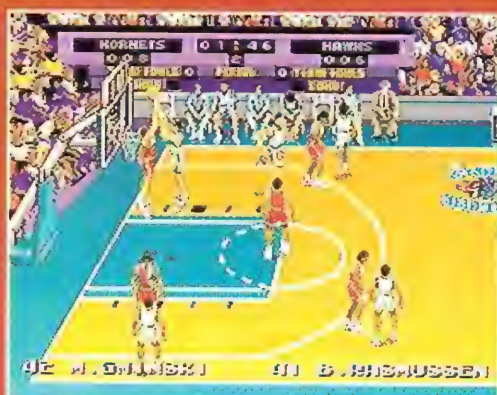


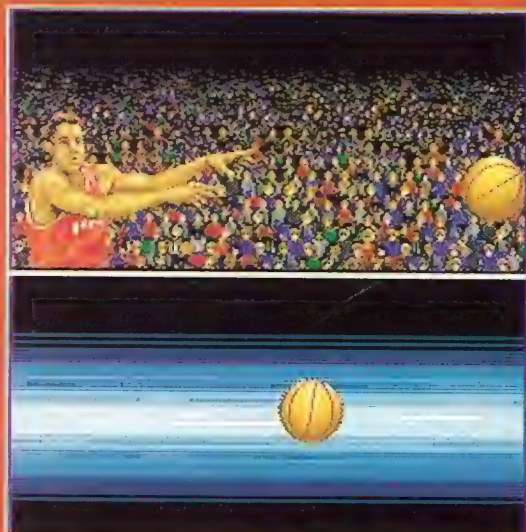
Cuando el entrenador Naishmith planteó doce sencillas reglas con las que crear un nuevo deporte, ni él mismo podía pensar en el alcance que llegaría a tener su invento. En 1881 el baloncesto era un simple juego con el que mantener la forma de los atletas de otros deportes en los descansos entre competiciones. Menos de cincuenta años después, se había extendido por casi todo el mundo. Y hoy es uno de los deportes más practicados en Europa y el más espectacular de los Estados Unidos.

Los yankees, únicos a la hora de hacer espectáculo de cualquier

cosa, mueven miles de millones en torno al basket y han conseguido tener la liga más potente del mundo: la NBA. Los dos momentos más atractivos a lo largo de la temporada son, sin ninguna duda, el partido de las estrellas -«All Stars Game»- y los play-offs por el título. Alrededor de estos dos eventos se concentra la máxima expectación de los aficionados.

Este programa que ahora nos presenta Tecmo no quiere quedarse fuera de ninguna de estas alternativas. Asombrosamente verídico, os plantea la posibilidad de participar en la mejor liga del mundo, dirigiendo a vuestro equipo favorito desde el principio de la temporada. Por supuesto, los jugadores que conforman



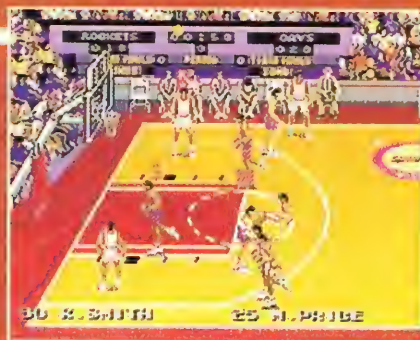


Todo jugabilidad

Hasta el momento éste, sin duda, es el mejor programa de baloncesto al que he tenido la suerte de jugar. Siendo de los más realistas es, además, el más jugable. Y si tenemos en cuenta la experiencia, no es normal que estas dos características se combinen de manera brillante.

Cualquiera de vosotros que tenga la suerte de probarlo, descubrirá la enorme diversión que es capaz de proporcionar en cada una de sus opciones. Un suavísimo scroll y unos gráficos súper nítidos ponen la nota técnica adecuada para complementar su enorme jugabilidad. No podréis resistir sus encantos.

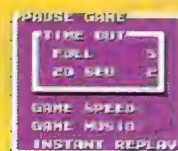
Teniente Ripley



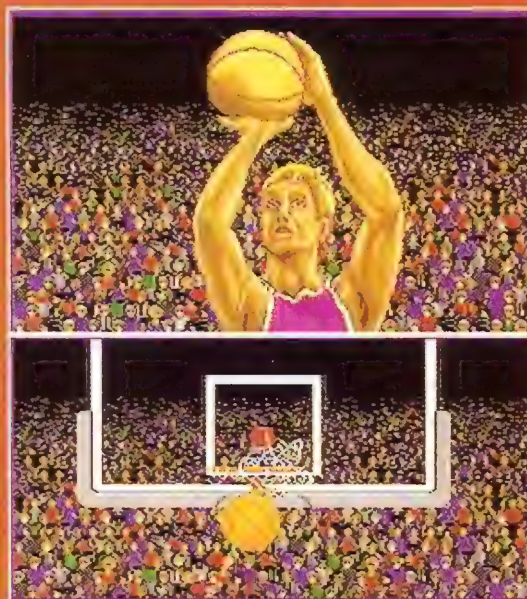
Para jugar con cabeza

A disposición de cada entrenador hay un completo número de jugadas ofensivas que podrás unir a tus estrategias de juego. Elige entre ellas teniendo en cuenta las características de tu equipo. Por ejemplo, con los Bulls es interesante jugar un "aclorado" para Jordan, y con los Celtics una situación de tiro para Bird. Pulsando "start" harás que tus jugadores se sitúen en la posición inicial, y a partir de ahí comenzarán a desarrollar la opción elegida.

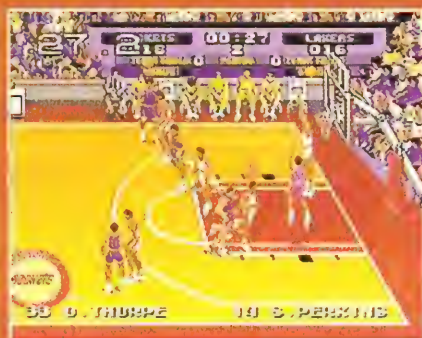
SUPER TECMO
NBA BASKETBALL



LO MÁS NUEVO



Hasta el momento ningún juego de baloncesto había sabido captar todo el sabor del deporte-espectáculo de la NBA.



Unos gráficos alucinantes y un suavísimo scroll hacen que este programa resulte tan atractivo a la vista como divertido de jugar. Una auténtica joya.

► el equipo serán los mismos que en la realidad, incluyendo sus estadísticas de tiro, rebotes, tapones, asistencias y puntos. Es decir, que podréis tener a vuestro cargo a los Michael Jordan, Charles Barkley, Clyde Drexler o Pat Ewing, por ejemplo.

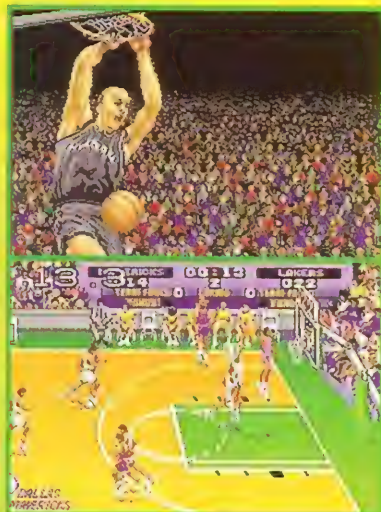
La atractiva posibilidad de grabar todos los resultados permite una opción más interesante todavía: realizar una liga con todos los equipos de la NBA, y que cada uno de ellos sea llevado por un jugador diferente. De este modo, se pueden organizar competiciones de hasta 27 jugadores con sus correspondientes cruces, clasificaciones y eliminatorias. En esta competición los jugadores se cansan, se lesionan o pueden ser sancionados igual que ocurre en la auténtica NBA.

Por supuesto, al margen de la competición, podréis jugar simples partidos amistosos de pretemporada, con la posibilidad de

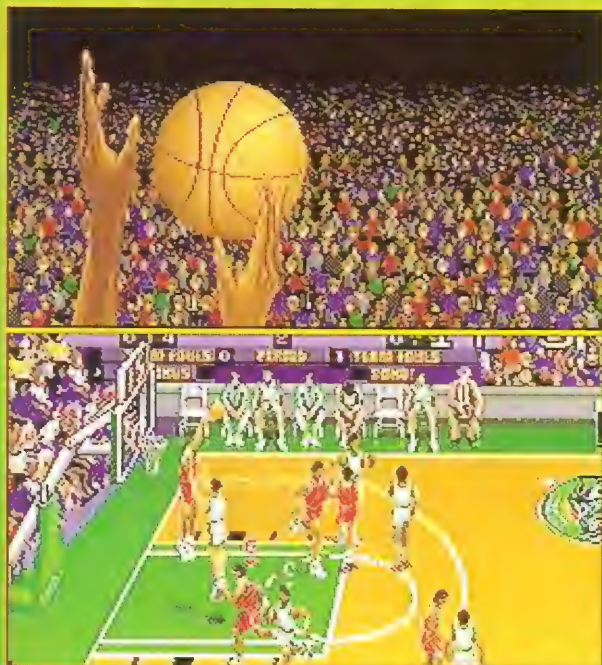
enfrentaros a un amigo o a la propia máquina, en los que no deberéis preocuparos por la forma física de los miembros de vuestro equipo. En esta modalidad podréis escoger entre todos y cada uno de los equipos que conforman la liga regular, así como tener a vuestra disposición a una de las selecciones del All Stars, formada por los mejores jugadores del año. Es decir, que el espectáculo está asegurado.

Muchas opciones, muchas jugadas y el nombre de los mejores baloncestistas del mundo no son suficientes para hacer de un cartucho el mejor en su género. Claro que en este caso éstos no son los únicos valores del juego. Su innegable jugabilidad coloca al Tecmo NBA dentro de los mejores cartuchos deportivos para Super Nintendo. Es divertido, muy adictivo y seguro que hará las delicias de los amantes del buen basket.

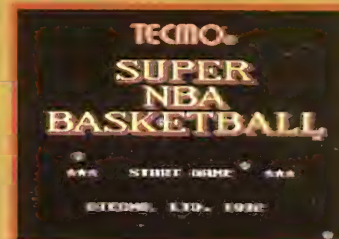
Para verlo más claro



Cuando una jugada resulte especialmente espectacular, aparecerá una animación a toda pantalla que ampliará la toma interesante. Esto ocurrirá tanto en los mates como en los tapones, triples, saltos entre dos... Echad una ojeada a las tiritas de este cuadro y de todo el comentario, para irros haciendo una idea.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO TECMO Tecmo

Nº jugadores: 1 y 2
Vidas: 0

Nº de fases: 27 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Graba ligas
Megas: 8

Gráficos

Suaves movimientos y gran nitidez, aunque no se pueden evitar algunos embrollos (muy pocos).

89

Música

Muy correcta, aunque siempre es la misma melodía. De todos modos no es un factor importante.

81

Sonido FX

Pocos, pero efectivos. El bote de la pelota, el chirrar de las zapatillas, las voces...

85

Jugabilidad

Te sorprenderá. Su manejo es sencillo y su control muy cómodo. No te costará rendirte a sus encantos.

90

Adicción

Jugando tú solo no pararás hasta ganar el anillo. Y contra un amigo, disfrutarás al máximo.

90

Total

Es el programa de basket que mejor combina la jugabilidad, el realismo y el aspecto técnico.

90

Lo Mejor

- Lo fenomenal que te lo vas a pasar.
- Poder montar un liga de hasta 27 equipos.
- Que grabe las partidas.

Lo Peor

- Que al lanzar los tiros libres el jugador salte (simple cuestión de purismo).

LO MÁS

NUEVO

**¡QUÉ BRUTO
ES MI NIÑO!**



Después de rescatar a la dulce Ofelia de las garras de Brick Jagger, como casi todos recordaréis, Chuck decidió que ya era un poco mayor para dedicarse a aventurero, optando por la apacible vida familiar. Así, tras muchos intentos fallidos, Chuck y Ofelia ¡por fin! consiguieron que la cigüeña se fijara en ellos y dejara en la puerta de su caverna un precioso retoño. Con el pequeño Junior, la felicidad ya era total para este matrimonio.

Mientras, el malvado Brick (¿os suena de algo este tipejo?) se pudría en una celda y daba vueltas a su terrible venganza: raptaría a Chuck para darle un buen escarmiento. Dicho y hecho.

Pero este delincuente prehistórico no contaba con la rabieta que iba a coger Junior, cuando llegara a casa y viera que su papá no estaba allí para hacerle mimitos. De esta forma, Jr. cambió el chupete por un garrote de su tamaño y se lanzó a la aventura. Había que salvar a papá.

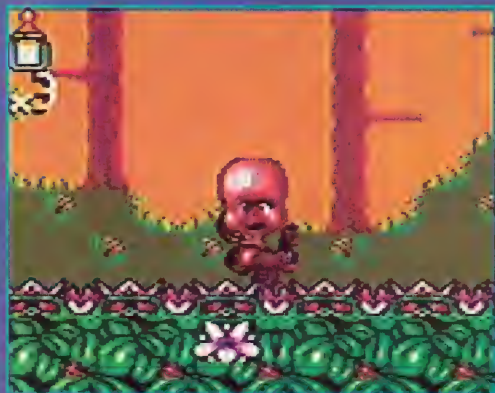
A partir de este momento, podéis imaginar lo que os espera. Un divertido juego de plataformas con cuatro fases y sus respectivos niveles y enemigos de la Edad de Piedra, en el que tendréis que ayudar a Junior a rescatar a su padre. Y si en el transcurso de la aventura sufrís algún berrinche, podéis contentaros y, de paso, llenar vuestro biberón de energía, cogiendo todos los caramelos y las botellas de leche que os encontréis.

De vosotros depende la felicidad de esta prehistórica familia. No les defraudéis.



CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK



GAME GEAR



PLATAFORMAS CORE

Core Design

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 4

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 1

Megas: 2

Gráficos

Los de este juego son realmente buenos y destacan en todos los aspectos.

82

Música

La banda sonora no presenta nada nuevo y, probablemente, sea de lo peor de este cartucho.

73

Sonido FX

No esperéis ninguna maravilla de los efectos sonoros, porque no la encontraréis.

72

Jugabilidad

El manejo es muy sencillo, y seguro que te haces pronto con el control del juego.

90

Adicción

Toda una gozada de cartucho que os enganchará desde el primer momento.

90

Total

Sin duda, es de lo mejorcito que os podéis echar a la cara para la Game Gear.

85

Lo Mejor

- La variedad de expresiones de Chuck Junior.
- Tampoco paséis por alto la de sus adversarios.

Lo Peor

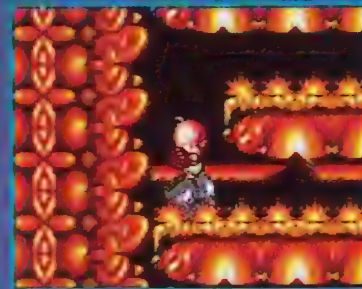
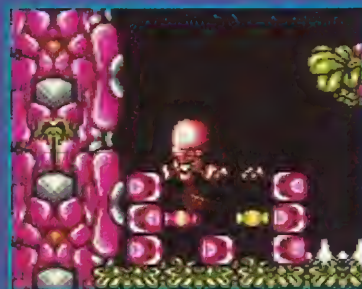
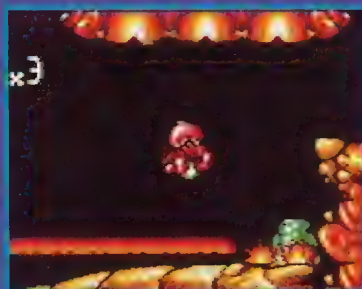
- Ya lo hemos comentado, los aspectos sonoros del cartucho.

Rescatando a papá



Para liberar a su padre, Junior debe enfrentarse al final de cada fase a una serie de personajes con cara de pocos amigos. Éstos son:

- Tras atravesar los suburbios de piedra, tendrá que derrotar a un cruce entre dinosaurio y serpiente que está dispuesto a merendárselo.
- Si acaba con todas las bichejas que le esperan entre volcanes y mares de lava, su próximo reto será un retoño de pájaro gigante.
- Después, qué mejor que enfrentarse a los tentáculos de Ozrics, un enorme pulpo.
- Finalmente, en las alcantarillas se encuentra el terrible Brick Jagger y, por fin, papá Chuck.



A garrotazo limpio

Se dice que segundas partes nunca son buenas. Pero, desde luego, esta premisa no se cumple con este cartucho, pues el hijo de Chuck ha igualado, si no superado, a su famoso padre.

Si algo puede definir las aventuras de Junior es, simplemente, la simpatía que derrochan. Pero además, dentro de los aspectos gráficos, la compañía Core ha conseguido border un apartado: las animaciones. Seguro que son las más originales que hayáis podido ver en vuestra Game Gear.

Cruela de Vil



LO MÁS NUEVO

DENTRO DEL LABERINTO

Te disponías a pasar unas vacaciones de esas que hacen historia. Consistían, nada más y nada menos, que en un apasionante viaje a bordo de una alfombra mágica, en compañía de tus cuatro

mejores amigos.

Estabais surcando el cielo y pasándolo fenomenal, cuando de repente vuestro particular medio de transporte fue atacado por Kublai,

comandante de las fuerzas del diabólico Zenzombie. Tras el ataque, tus amigos fueron capturados y trasladados a otro tiempo y a otro mundo.

Ahora, tu misión consiste en rescatarlos de tan malvadas garras. Para ello, deberás atravesar distintas épocas de este mundo paralelo, huyendo de los secuaces de Zenzombie a lo largo de sesenta fases.

Solo ante el peligro, tendrás que encontrar el camino hasta tus amigos y excavar cráteres en los que queden atrapados tus rivales, mientras coges todos los tesoros que encuentres. Uno de ellos te proporcionará una llave mágica capaz de abrir la puerta que te conducirá a la siguiente fase, o lo que es lo mismo, a la siguiente etapa en el tiempo.

TURBO CRAFT



Así, cada vez que completes quince fases, rescatarás a uno de tus amigos. Pero ten cuidado, porque al final tendrás que derrotar a Kublai y a su jefe directo, Zenzombie, si quieres continuar disfrutando con vida de tus vacaciones.



Casco:
Te hace invulnerable ante tus adversarios.



Reloj:
Paraliza a todos tus enemigos.



Pistola de rayos paralizantes:
Congela a tus oponentes, para poder destruirlos.



Cristal de hielo:
Convierte a los "malos" en cubitos de hielo.



Bombas:
Su explosión te librará de tus enemigos.



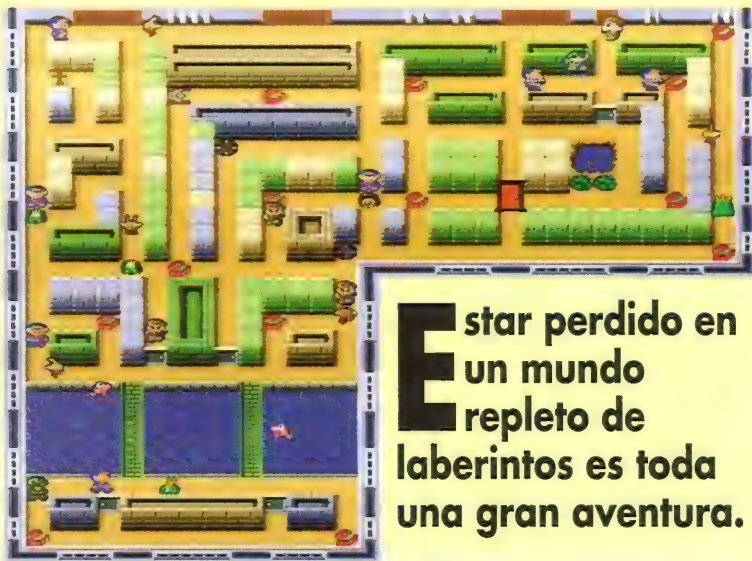
Burbuja de burbujas:
Tu rival saldrá volando envuelto en una burbuja.

ARMAS DE OTRO MUNDO

En cada fase hay una serie de items indispensables. Algunos aparecen cuando destruyas a un enemigo; otros los cogerás mientras atraviesas el laberinto. Y todos ellos tienen un tiempo límite de eficacia, 32 segundos.



Yo-Yo:
Con un lanzamiento, destruirás a tu oponente.



Estar perdido en un mundo repleto de laberintos es toda una gran aventura.



A lo largo de sesenta complejos laberintos, habrás de buscar la llave que te permita acceder al siguiente nivel. Así que no pierdas tiempo, y empieza a andar.

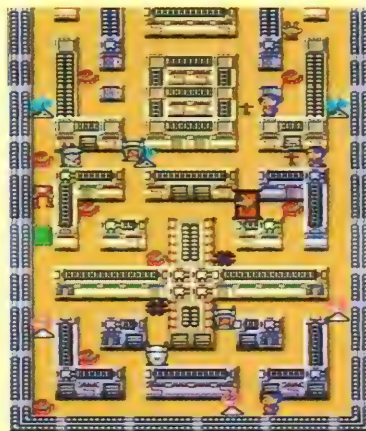


Ante todo, diversión

Nos encontramos ante uno de esos cartuchos que destaca por su simplicidad. Aunque no sorprende por sus aspectos técnicos, tiene ese "algo" que te hace engancharse a la consola y atravesar laberintos sin parar.

Si bien en algunos momentos puede caer en la monotonía, esto queda compensado por su elevadísimo nivel de jugabilidad. Gracias a este detalle y a los passwords, derrotar al diabólico Zenzombie y esquivar a todos sus aliados no resultará excesivamente difícil.

Cruela de Vil



TURBO GRAFX



ARCADE NEC Hudson Soft

Nº jugadores: 1

Vidas: 3 ó 4

Nº de fases: 60

Niveles de Dificultad: 2

Continues: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Todos los personajes tienen un tamaño pequeño, pero están muy bien animados.

75

Música

La banda sonora es muy sencilla y anima perfectamente el desarrollo de todas las fases.

76

Sonido FX

Este no es el aspecto fundamental del cartucho, y se nota.

73

Jugabilidad

En general, muy alta. El control es realmente sencillo, no hay ningún problema para dominarlo.

85

Adicción

Pese a su facilidad, quizá sólo los forofos de los laberintos aguanten las sesenta fases.

81

Total

Un cartucho con un planteamiento original y muy sencillo, pensado únicamente para hacer pasar un buen rato.

78

Lo Mejor

- Las animaciones.
- Que el juego incluya la opción de los passwords.

Lo Peor

- Con un número tan elevado de fases, se echa de menos una mayor variedad de escenarios y enemigos.

LO MÁS
NUEVO

Jack Nicklaus

**GOLFEA CON
JACK NICKLAUS**

MEGA DRIVE

*Power
Challenge
Golf*



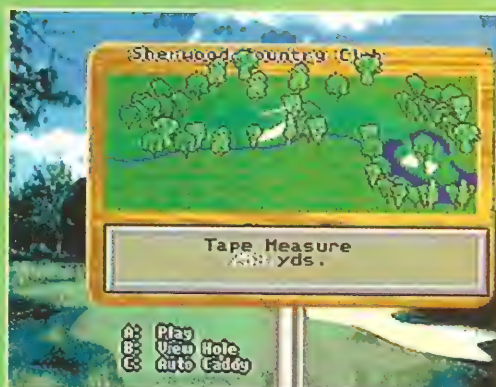
El número uno del mundo no podía ser menos. Jack Nicklaus, en colaboración con Accolade, presenta sus lecciones magistrales en forma de un cartucho que pretende introducirnos en el mundillo de «greens», «birdies» o incluso «eagles».

Para ello, se han introducido multitud de opciones que incluyen tres clubes diferentes. El English Turn Golf Club presenta un recorrido sin excesivas dificultades, a pesar de los lagos y riachuelos que lo embellecen. Sherwood Country Club tiene unos «greens» bastante rugosos, rodeados de enormes árboles que no facilitan precisamente los golpes. Por último, el Baltusrol Golf Club no resulta recomendable para principiantes, pues el fuerte viento es constante.

Tres son también los niveles de dificultad: «Beginner», con un efecto apenas perceptible de viento y de las desviaciones a derecha («hooks») o a izquierda («slices»); «Advance», con un mayor efecto en el vuelo de la bola de estos tres elementos; y «Expert», donde habrás de pasar la selección del club elegido. Y si quieres lucir tus cualidades ante unos amigos, tendrás la posibilidad de competir con tres adversarios que, incluso, podrán ser diseñados por ti mismo y controlados por la computadora.

Por último, un consejo para el correcto uso de la barra de energía. Has de pulsar una vez el botón A para que se ponga en funcionamiento; la segunda vez que lo pulses, se parará en el máximo de potencia que hayas elegido; y la tercera vez, en el mínimo. Procura que la barra no llegue a ninguna de las dos zonas rojas, pues se producirá el efecto de «slice» o «hook» en la bola.

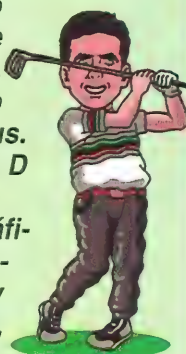
Pero los mejores consejos te los dará el propio Jack Nicklaus antes de comenzar cada recorrido. Así que no lo dudes: escucha sus instrucciones, coge tu palo con soltura y firmeza, y pateas para conseguir un «birdie» en el próximo hoyo.





Golpes digitalizados

Mi iniciación en el universo lúdico fue con un juego de golf, por lo que tengo cierto cariño a este género. Aun así, debo reseñar un aspecto negativo de esta soberbia lección de Jack Nicklaus. El cambio de pantalla al mover el botón D hacia los lados, despista a cualquiera. Por lo demás, cuenta con atractivos gráficos -estupendas digitalizaciones de los jugadores-, unos recorridos muy variados y una lograda digitalización de los sonidos, tanto al golpear como al caer la bola.



Boke

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	4	5	3	4	5	4	4	3	4	36
NICKLAUS	5	8	4	7	8	4	5	3	4	44

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
PAR	4	5	3	5	4	3	5	3	4	36	72
NICKLAUS	3	7	2	6	8	3	8	3	7	44	88

CONGRATULATIONS! You have just won one of the Top Seven Rounds.

Enter Date: 6/10/78

USE D BUTTON TO GO TO 18 HOLE

USE D BUTTON TO GO TO 18 HOLE

GAME STATISTICS AFTER 18 HOLES, SHERWOOD CC

PLAYER: NICKLAUS

LOWEST DRIVE: 250 YARDS

LAST DRIVE: 200 YARDS

CLOSEST TO PIN: 17 FEET

FAIRWAYS: 10 / 13

GREENS IN REG.: 9 / 10

PUTTS: 41

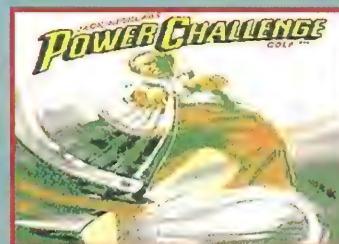
PARS: 6

BIRDIES: 1

BOGEYS: 11

¿Estás satisfecho de tus estadísticas o crees que debes practicar un poco más?

MEGA DRIVE



DEPORTIVO POWER CHALLENGE Accolade

Nº jugadores: de 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: 3

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 1

Megas: 8

Gráficos

Estupenda la digitalización de los jugadores y bastante buenos los paisajes de los diferentes recorridos.

75

Música

Aparece únicamente en la presentación del juego. Se mantiene dentro de la tónica general.

72

Sonido FX

De los mejor de este cartucho, gracias a los sonidos digitalizados de golpes y caídas de la bola.

78

Jugabilidad

Hay que controlar muy bien la barra de energía. Una pena el desplazamiento horizontal de la pantalla.

73

Adicción

Te acostumbrarás a hacer un recorrido para relajar los nervios. Y podéis jugar juntos hasta cuatro amigos.

79

Total

Dentro de los deportivos de golf éste mantiene un nivel bastante alto, sólo cuestionable por ciertos detalles técnicos.

76

Lo Mejor

- Las digitalizaciones, tanto de los jugadores como de los sonidos.
- Los valiosos consejos de Nicklaus.
- Los tres clubs tienen bellos paisajes.

Lo Peor

- El control de la barra de energía es demasiado veloz.
- El cambio de pantalla al hacer un desplazamiento horizontal del botón D.

LO MÁS

NUEVO

EL PÁJARO DE LA GUERRA

SEGA
MEGA DRIVE



F-15 STRIKE EAGLE

A cabas de entrar a formar parte de las fuerzas aéreas americanas. Tienes a tu disposición uno de los aviones más potentes del momento: el F-15 Strike Eagle. Concebido como un caza ultrapotente, el desarrollo de su diseño le convirtió en un aparato de gran velocidad con una

extraordinaria capacidad destructora. Su arsenal de misiles aire-aire y aire-tierra y su cañón de 20 mm, además de un sofisticado sistema de lasers, lo han colocado como el avión militar más devastador y maniobrable del momento. A lomos de esta máquina supermoderna, te verás enfrascado en los conflictos militares más importantes de nuestra época. Las tensiones de la Guerra Fría, Libia, Vietnam o el reciente conflicto



del Golfo Pérsico requieren de ti una acción rápida y contundente.

Al comienzo del juego se te presentarán varias opciones, entre ellas las de elegir el nivel de dificultad y la misión a realizar. Básicamente cada misión tiene tres partes: destruir el objetivo primario, el secundario, y aterrizar en la base. Pero tus méritos aumentarán si eliminas otros objetivos de segundo orden y derribas un buen número de aviones enemigos.

El cuadro de mandos de este completo pájaro te ofrecerá toda la información que necesitas. Tanto el mapa de la zona, como un radar o el tipo de arma seleccionada. Además, la tarea de pilotaje pasa por el entendimiento de la pantalla HUD, que se visualiza sobre el propio campo de acción.

Muchas más cosas se podrían decir sobre este letal aparato, pero será mejor que las descubras tú mismo. Al fin y al cabo, aquí no tengo espacio suficiente para enseñarte a ganar la gloria...



Completo y asequible

La compañía Microprose había orientado hasta el momento todos sus esfuerzos en la programación de simuladores de vuelo para ordenador. Sus numerosos éxitos se basaban en una perfecta recreación tanto de los hechos históricos como de las características del aparato que protagonizaba el juego. Ahora, ha decidido introducirse en el mundo de las consolas, con un cartucho que sigue las pautas de sus antecesores, pero de manera más fácil y cómoda.

Y la verdad es que el programa conseguirá picar al más acérrimo consolero. Rápido, divertido y con la justa medida de dificultad, ha sido todo un hallazgo que yo no esperaba.

Teniente Ripley



MEGA DRIVE



SIMULADOR MICROPROSE Microprose

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 4

Continues: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Brillantes aviones, creados a base de gráficos poligonales, y aparatos de navegación.

80

Música

Rápidas y trepidantes melodías que imponen un ritmo vibrante. Muy apropiadas.

81

Sonido FX

Radars y sensores ponen la nota festiva con un recital de avisos. Por lo demás, muy correcto.

80

Jugabilidad

Una vez que le cojas el tranquillo, te sorprenderá la facilidad con que manejas todo un F-15.

85

Adicción

Al principio te bastará con destruir un objetivo. Luego, no querrás dejar piedra sobre piedra.

85

Total

Combina hábilmente las características de un simulador con la agilidad de un "mata-mata" típicamente consolero.

83

Lo Mejor

• El que un simulador tenga una gran jugabilidad y una fácil adicción.

Lo Peor

• Que los jugadores de consola no seamos demasiado propensos a este tipo de programas.

LO MÁS

NUEVO Surf Ninja

GAME GEAR

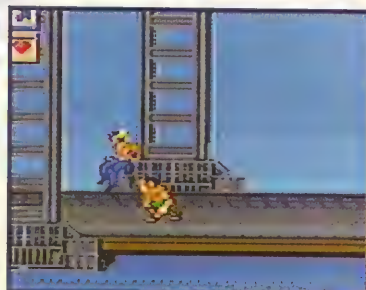
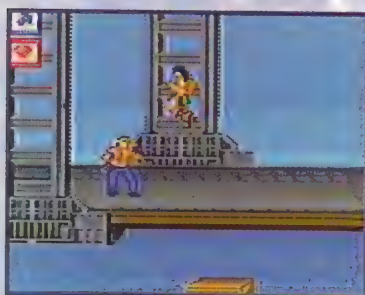
UN NINJA MUY VERANIEGO

El destino se ha cruzado en el camino del Príncipe Ninja. Junto su hermano, son los únicos supervivientes de la familia real de la isla de Patu San. Pero ahora, éste ha sido secuestrado por un malvado personaje, el mismo que años atrás asesinó a su padre. Así que, con tu inestimable ayuda, este joven y surfista ninja habrá de enfrentarse a Chi Seek.

Afortunadamente, cuenta con las armas propias de un guerrero de sus características: estrellas de tres picos, katanas, puñales y unas devastadoras bolas de fuego, que podréis seleccionar con sólo pulsar el botón de «start». Además, podréis recoger dinero para comprar distintas opciones y corazones, que os llenarán de salud para poder continuar vuestra aventura.

Una de las principales cualidades de vuestro amigo es su portentoso salto. Para lograr una elevación propia de los elegidos por los dioses, deberéis apretar el botón «B» continuamente y el pad de dirección en el sentido hacia el que queráis que se desplace. Así podrá remontar las elevadas plataformas con que se encontrará en su recorrido, y salvar los fosos de arena. Y al final de cada fase, llegará la hora de la verdad, ya que os enfrentaréis a uno de los lugartenientes del coronel Chi. Allí habréis de demostrar todas vuestras cualidades.

Si no os asustan los buenos arcades, con unas posibilidades de diversión muy altas, haceos amigos de este fenomenal ninja. Como recompensa, podréis disfrutar surfando las enormes olas de la isla Patu San.





Además de las playas de la isla, deberás recorrer el interior de lujosas mansiones.



Una aventura bien hecha

La compañía New Line Cinema Corp. presenta un arcade con el recurrente tema de los ninjas. Aunque no sea muy original, las variadas opciones y la capacidad de lucha del joven ninja hacen de este cartucho un buen ejemplo de arcade bien hecho.

La primera fase es de una duración ridícula, 5 enemigos, pero en las sucesivas la jugabilidad aumenta notablemente. Quitando este punto negro, resulta bastante divertido, con unos gráficos adecuados y una música agradable, que ya es mucho. Yo de ti, no me lo perdería.

Boke



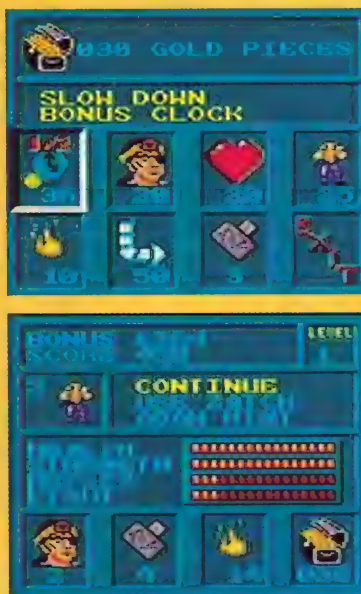
Diversas opciones para un joven Ninja

Al pulsar el botón «Start», aparece un cuadro donde se nos informa de los bonus obtenidos, las vidas que nos quedan y los niveles de salud, fuerza, reflejos y capacidad de lucha, representados por unas barras de energía.

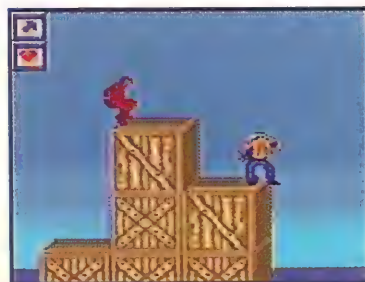
Aparecen asimismo opciones para aumentar durante unos segundos el poder de tus armas, acceder a los consejos de Adam, cambiar el tipo de arma que estás utilizando, elegir el ritmo más lento o más rápido de la música, resetear o usar el dinero del tesoro. Con este dinero, puedes conseguir diversas cosas:

- Hacer que el reloj de bonus vaya a la mitad de su velocidad, aportándote un número mayor de éstos cuando acabes la fase.
- Un ítem para aumentar la capacidad de las armas.
- Rellenar la barra de salud de Johnny.
- Nuevas vidas.
- Aumentar tu número de armas.
- Adquirir una posibilidad de continue si acaban con tus tres vidas.
- Consejos de Adam.

Pero recuerda que, sin tu habilidad, estos objetos no servirían para nada.



Si quieres pasarlo bien y refrescarte al mismo tiempo, Surf Ninja es tu juego.



GAME GEAR



ARCADE NEW LINE CIN. CORP.

Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 1

Megas: 4

Gráficos

Un aspecto muy cuidado. Los escenarios de las distintas fases son variados y muy reales.

83

Música

Puedes aumentar o disminuir la cadencia de la música, en función de la tensión de la escena.

76

Sonido FX

No desentona, en absoluto, en relación a la música, alcanzando un gran realismo.

78

Jugabilidad

Nuestro guerrero ninja cuenta con un gran elenco de opciones, y su manejabilidad es perfecta.

81

Adicción

Muy alta, ya que posee las características inherentes a todo arcade con una elevada calidad.

83

Total

Juego ideal para haberte llevado a tu lugar de vacaciones y vivir con Johnny una aventura en la isla de Patu San.

82

Lo Mejor

- Esa gran variedad de opciones.
- La manejabilidad del protagonista.
- Los escenarios donde tiene lugar la acción.

Lo Peor

- Es difícil encontrar algún punto negativo, pues su nivel general es muy parejo.
- Si acaso, los efectos de sonido.

LO MÁS

NUEVO

MEGA DRIVE

BALL JACK



LOS CANGREJOS ATRAPABOLAS

Estamos en pleno siglo XXI y la gente se ha aburrido de los deportes tradicionales, prefiriendo otros en los que compitan robots. Por eso, unos ingenieros japoneses han ideado un nuevo deporte llamado Ball Jack, que rápidamente se ha hecho famoso en la Tierra y en los dos planetas colonizados. Las reglas de este juego son las siguientes:

1º. Los encuentros enfrentan a un robot tipo cangrejo contra otro (manejado por un ser humano o por la computadora).

2º. Hay cuatro bolas en juego, dos para cada contendiente. El objetivo consiste en apoderarse de las del adversario.

3º. En el momento en que uno de los robots se haga con las cuatro bolas, empezará una cuenta atrás estipulada antes del inicio del encuentro (0, 1, 3, 6 ó 12 segundos). Si el jugador mantiene en su poder las cuatro bolas hasta que termine la cuenta atrás, será el

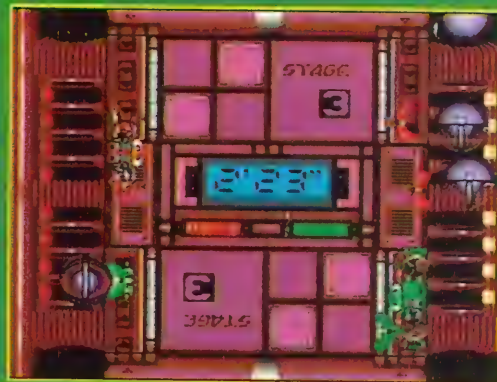
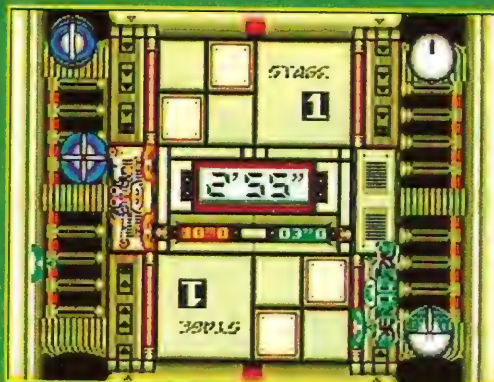
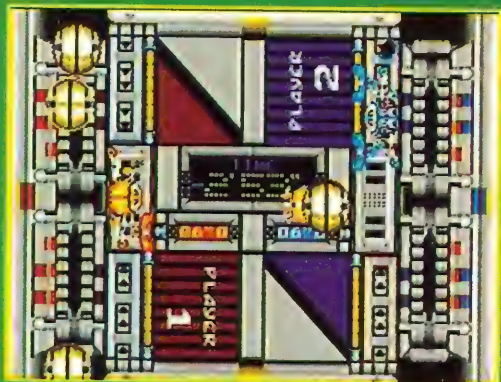
vencedor de la partida.

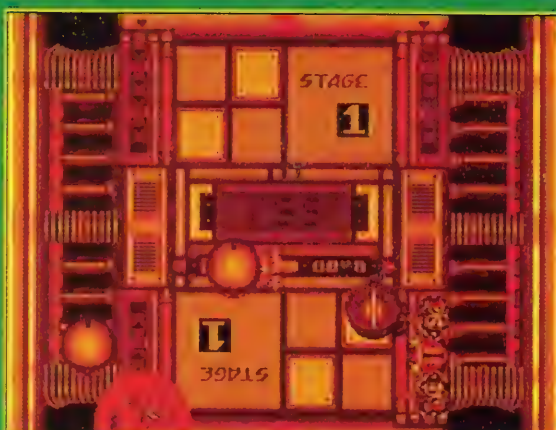
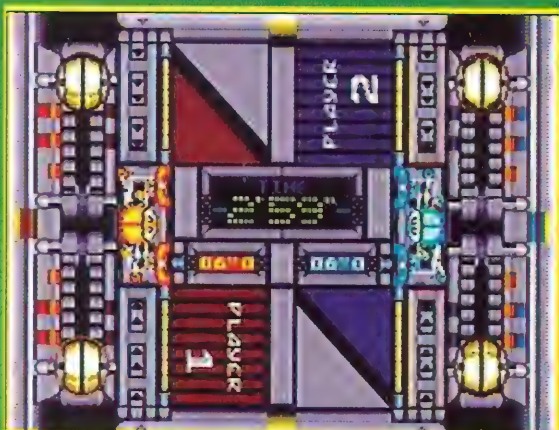
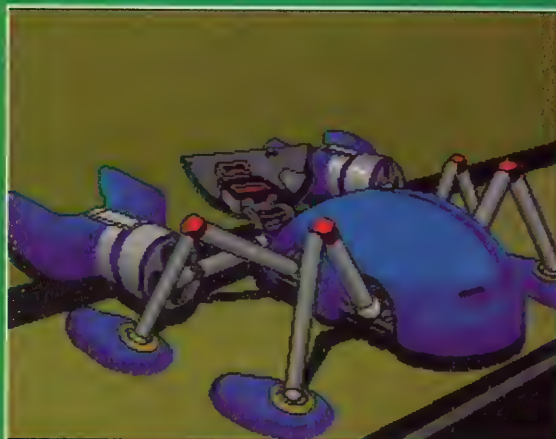
4º. En el resto de los casos, la duración de las partidas es de 3 minutos, siendo ganador de la misma aquél que tenga más bolas en su poder al finalizar el tiempo. Si se produce un empate, continuará el juego hasta que uno de los dos consiga tres bolas.

5º. Se podrá elegir el número de partidas de que consta un encuentro, hasta un máximo de cuatro.

6º. Al atrapar las bolas del contrario, pueden causarse daños en la estructura de su cangrejo-robot. Si son muy graves, habrá de retirarse momentáneamente para ser cambiado por otro nuevo.

Así que ya sabéis. Los adelantados que quieran conocer cómo será el deporte de moda dentro de cien años, tienen la oportunidad de comprobarlo con estos cangrejos peloteros. ¡Ah!, y recordad que hay gimnasios de entrenamiento donde podréis adquirir pericia en el control de vuestros robots.





Las bolas del aburrimiento

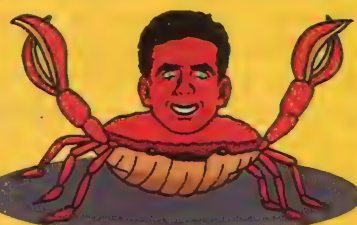
La introducción de este cartucho nos lo presenta como el juego del futuro. Esperemos que se equivoquen en sus predicciones, ya que si bien se trata de un cartucho original en el planteamiento, su desarrollo deja bastante que desear.

Para empezar, la diferencia entre las distintas fases se reduce a pequeños cambios en el escenario de juego y al modelo de robot-cangrejo. Además, después de jugar horas y horas, aún no le he conseguido encontrar el sentido, pues esto de coger bolas y más bolas e intentar que no me las quite el otro robot, me ha aburrido bastante.

En cuanto a la manejabilidad, no resulta excesivamente complicada, aunque conforme vayas aumentando el nivel de las fases los robots te irán dificultando la acción.

Por lo demás, se trata de un cartucho bastante pobre con un bajo nivel de diversión. Es decir, toda una «joya».

Boke



Antes de lanzarte a jugar una partidita, es conveniente que ensayes durante un buen rato en la zona de entrenamiento. De lo contrario, yo no apostaría un duro por tu victoria.



MEGA DRIVE



ARCADE NAMCO Namco

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Infinitas

Megas: 4

Gráficos

No se han estrujado mucho los sesos pensando en escenarios diferentes.

55

Música

Uno de los pocos aspectos donde se mantiene un nivel aceptable para el precio de los cartuchos.

65

Sonido FX

Apenas si aparecen efectos de sonido dignos de mención.

57

Jugabilidad

Lo salva el que se pueda jugar contra un adversario humano, con las distintas opciones que presenta.

63

Adicción

Es muy difícil que un juego con estas características llegue a tener capacidad de adicción.

58

Total

Es difícil encontrar el aliciente a estos cangrejos recoge-pelotas, sobre todo porque es un tanto monótono.

60

Lo Mejor

- Que tenga opción para dos jugadores.
- La manejabilidad del cangrejo robot.

Lo Peor

- El nivel general del juego, especialmente la poca originalidad de los gráficos y el bajo nivel de adicción.

LO MÁS
NUEVO



MEGA DRIVE



EN LA BARRERA DEL SONIDO

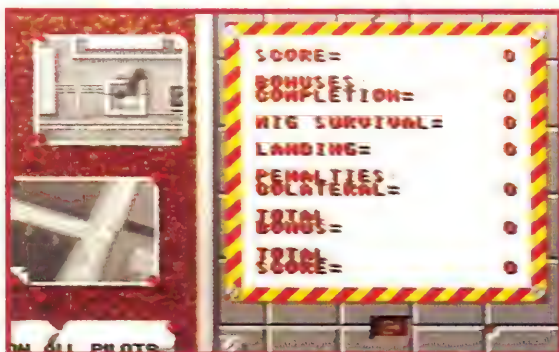
Faustino Golondrino era un muchachito que tenía un deseo insatisfecho. Su ilusión era surcar los aires como veía hacer a las alondras que invadían el cielo de su ciudad todos los veranos. Un buen día, su abuela Gumersinda Golondrino se presentó en casa con un cartucho que hizo las delicias de este buen chaval. Era el simulador «Mig 29» para su Mega Drive. Raudo y veloz enchufó la consola. Ante sus ojos se desplegó todo un tratado de aviación, con tal cantidad de opciones y posibilidades distintas que necesitó un día entero para poder dominar con garantías esta estupenda máquina de vuelo.

No se amedrentó ante la dificultad de manejo y la poca visibilidad de los distintos objetivos que era necesario destruir para superar con éxito la misión. Como contrapartida, el simulador contaba con la posibilidad de ver el aparato desde el exterior, así como a

izquierda, derecha y retaguardia. También podía presenciar el vuelo de su Mig 29 desde la torre de control, todo ello con sólo pulsar «Start». «Una pasada, lo que siempre había soñado», pensó.

Cinco eran las misiones que había de superar para llegar a lo más alto de la aviación mundial, además de la fase «Training». Y todas ellas, naturalmente, con un carácter estrictamente militar. Debía destruir los distintos objetivos que su comandante le había señalado en la sala de proyecciones. Para ello, contaba con un arsenal compuesto de armas tan destructivas como los misiles S-270, AA-8, AA-7, AS-8 o AS-7 y la metralleta habitual en todos los cazas. Para utilizarlas, sólo tenía que pulsar el botón «B» y elegir la más adecuada con el pad de dirección.

Gumersindo, con dedicación y constancia, llegó a ascender hasta lo más alto. Y su abuela que tanto le quería, en prueba de su cariño y admiración, le regaló un perrito piloto.



A bordo de tu potente Mig-29 tienes un completo panel de mandos, en el que podrás observar todos los datos que debes tener en cuenta para realizar un vuelo perfecto.



Para aviadores expertos

Comentando este juego con los compañeros de la redacción, hemos coincidido en que se trata de uno de los mejores simuladores que han salido al mercado en los últimos años. Aunque esto no quiere decir que sea el perfecto, o que no tenga aspectos mejorables, pues los tiene.

Resulta bastante completo en cuanto a las opciones que ofrece, cuenta con novedades como las atractivas vistas desde diferentes posiciones, y el manejo del avión, en comparación con otros juegos de este mismo género, es sencillo y responde al instante. Con todas estas cualidades, los aficionados a este tipo de cartuchos se encontrarán con una grata sorpresa. Ahora bien, los que sean novatos en este difícil arte de pilotar, tendrán demasiadas dificultades para aprender.

Boke



MEGADRIVE



SIMULADOR DOMARK Panelcomp

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continues: Passwords

Megas: 8

Gráficos

La cabina está muy bien conseguida, pero los paisajes distan mucho de parecerse a la realidad.

75

Música

Sólo aparece al principio y al final del juego.

65

Sonido FX

De los aspectos mejor conseguidos del cartucho. Prestad atención al despegue del Mig 29.

80

Jugabilidad

Es bastante difícil de controlar. Pero como todo lo difícil, cuando aprendes a manejarlo es divertido.

73

Adicción

Si eres una persona paciente, te quedarás pillado hasta lograr superar las primeras fases.

72

Total

Uno de los mejores simuladores que hemos podido ver, con algunas deficiencias en cuanto a jugabilidad y gráficos.

76

Lo Mejor

- Que cuente con unas opciones dignas de un gran simulador, como las distintas vistas del aparato.

Lo Peor

- La dificultad en el aprendizaje.
- La poca calidad gráfica de los paisajes.

LO M A S

NUEVO

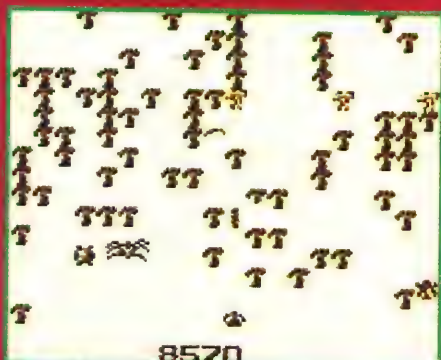
**NINTENDO
GAME BOY**

**PIES EN
POLVOROSA**

CENTIPEDE™

1 PLAYER
2 PLAYER ALTERNATE
2 PLAYER COMPETE
2 PLAYER TEAM
CREDITS

EXPERT



Una simple diversión

Nos encontramos ante una auténtica gozada de cartucho, de ésos con los que no te cansas de jugar. Pese a no destacar por sus gráficos ni por sus cualidades sonoras, «Centipede» posee lo que no debería faltar en ningún cartucho: mucha, muchísima diversión. Y es que, en ocasiones, lo más simple es lo que consigue tenernos más tiempo enganchados a nuestra consola.

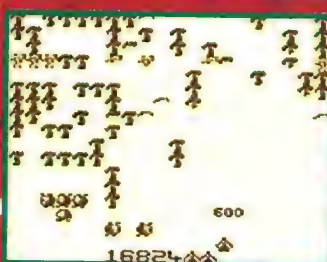
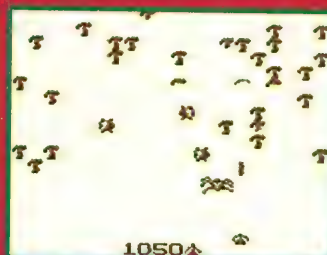
Cruela de Vil



Centipede



Atrapados en un bosque encantado, de repente os veis atacados por rabiosos ciempiés, furiosas arañas y gigantescos escorpiones. Así que sólo podéis hacer una cosa: acabar con ellos. Esta es la base del «nuevo» juego de la compañía Accolade para Game Boy. Un juego que ya causó furor en las recreativas, y que muchos de vosotros conoceréis más que de sobra. Para los más despistadillos y olvidadizos, recordarles que se trata de todo un «matamata» de acción vertical, con cuatro niveles de dificultad, compuestos cada uno de cuarenta fases. Además, permite que dos jugadores compitan a la hora de eliminar bichos, tratando de conseguir más puntos. No lo dudéis. Si no queréis acabar con el cuerpo lleno de picaduras, cargad los insecticidas y exterminad toda esta fauna de bichos repelentes.



GAME BOY



**ARCADE
ACCOLADE
Code Monkeys**

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 40

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: 0

Megas: 1

Gráficos

Totalmente "prehistóricos", pues no han variado con respecto a la primera versión, hace una década.

59

Música

La banda sonora es la misma que ya animaba este mismo juego en el Spectrum.

57

Sonido FX

Mucho disparo, explosiones a mogollón, alguna caída vertiginosa y poco más es lo que aquí se ofrece.

57

Jugabilidad

Cuatro niveles de dificultad, una lluvia de enemigos y un control de lo más sencillo. ¿Qué más se puede pedir?

80

Adicción

Este tipo de juegos siempre se ha caracterizado por su facilidad para enganchar. Y éste no es una excepción.

80

Total

La última conversión de un gran clásico recreativo, con las características que le hicieron triunfar en su momento.

72

Lo Mejor

- Su excelente nivel, tanto de jugabilidad como de adicción.
- La recuperación de un juego de "los de siempre".

Lo Peor

- Que no se haya introducido ninguna mejora, ni de gráficos ni de sonido, en esta nueva versión para la pequeña de las Nintendo.

...Y LOS DINOSAURIOS INVADIERON **TODOSEGA**



¡**R**egresan los dinosaurios! Aquellos gigantescos seres que parecían haberse extinguido para siempre, harán pronto su reaparición... ¡también en nuestras consolas! Ellos serán los principales protagonistas de un número bestial que, además, incluye otros alucinantes reportajes como una mega preview con las últimísimas novedades que se han producido en el tema del CD -Sonic incluido-, guías súper prácticas para juegos como «Tiny Toon», «Air Rescue», «Flashback», «James Bond» o «Battletoads», un genial repaso a la feria de la diversión (CES) y todos esos temas que a tí y a TODOSEGA nos vuelven locos.

**No seas fósil...
¡ Corre a tu kiosco a por ella !**

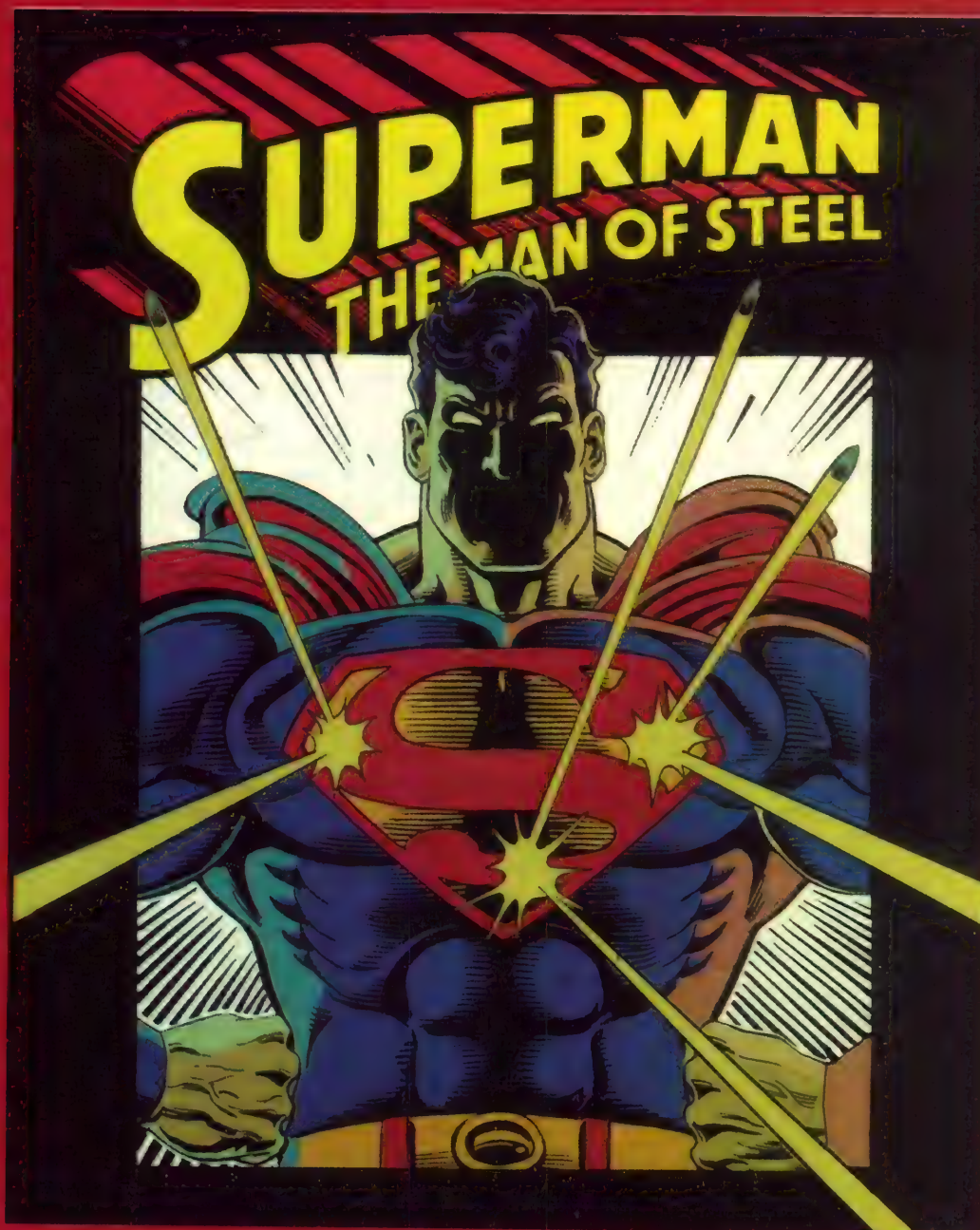
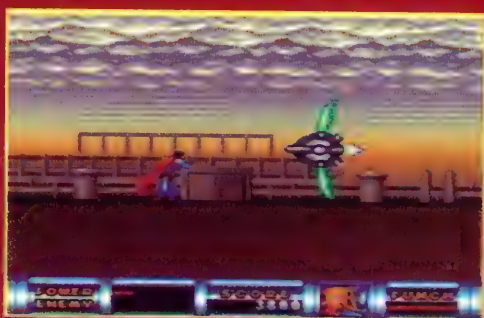
LO MÁS

NUEVO

MEGA DRIVE



ACCIÓN MUTANTE

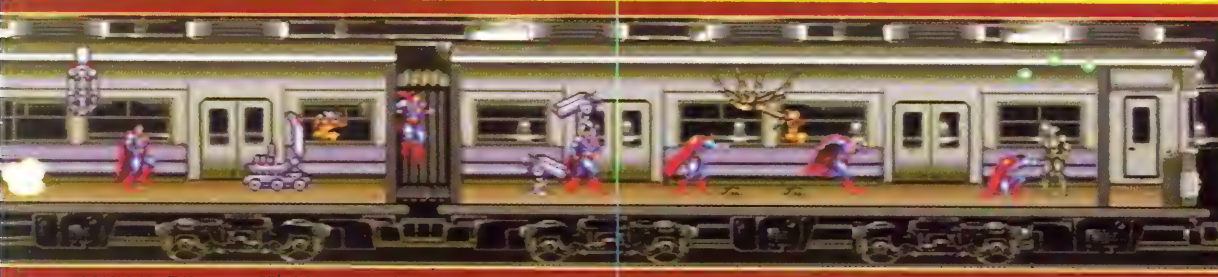


Peligrosos mutantes han desembarcado en la Tierra con la idea de obtener el control total sobre la raza humana. Pero a los muy infelices no se les ha ocurrido mejor idea que comenzar su conquista en Metrópolis, ciudad donde reside Superman.

En vista que el Hombre de Acero es el único obstáculo para llevar a cabo sus maquiavélicos planes, los mutantes han conseguido un gran cargamento de kryptonita para acabar con él. Eso sí, no nos preguntéis cómo lo han logrado, porque todos sabemos que la única muestra del planeta Krypton estaba en poder de Lex Luthor.

Así que ante esta amenaza, deberéis poner os el traje rojo y azul de Superman, para combatir a todos los mutantes que se os pongan por delante y a los temibles ingenios mecánicos que han construido. Estos robots, además de materia verde de Krypton, lanzan peligrosas bombas que habréis de esquivar.

Vuestra primera tarea como superhéroes, dentro de las cinco fases de que consta el juego, será salvar a todos los niños de Metrópolis de las garras de estos seres. Si lo conseguís, todavía tendréis que afrontar peligrosas misiones por cielo y tierra. Desde rescatar a Lois Lane, hasta surcar el espacio en busca del líder de los invasores. Suerte, y mucho cuidado con la kryptonita.



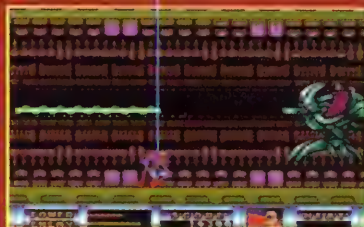
Súper habilidades

Si vuestros enemigos vienen cargados de kryptonita, vosotros contáis con algo mejor: las habilidades de Superman. Por algo es el Hombre de Acero.

- Podréis utilizar la potencia del Súper Puñetazo, que os servirá para abriros camino, eliminando de un solo golpe a varios «malos».
- Para llegar a lugares que parecían inalcanzables, contaréis con el Hiper-giro centrífugo, capaz de taladrar los suelos más firmes.
- Por último, pero no menos importante, tendréis la Termovisión, que servirá para derrotar a vuestros adversarios mientras surcáis los cielos.



Con este juego podrás vivir la sensación de ser Superman, e incluso surcar los cielos, sin necesidad de ponerte el disfraz.



Superman ataca de nuevo

El mes pasado fue el Superman de Game Gear, y esta vez es una versión de la misma compañía, Virgin, para Mega Drive. Aunque el juego ha ganado en todos los aspectos (la presentación es de lo más prometedora y tiene fases muy buenas), lo que podía ser una aventura apasionante se convierte en un cartucho normalito por culpa de una pega: la dificultad de algunos niveles es excesiva. Llega un momento en que no se sabe si lo que es de acero es el superhéroe o nuestros nervios puestos a prueba.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS VIRGIN Sunsoft

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 2

Megas: 4

Gráficos

Están conseguidos, pero el sprite de Superman recuerda en ocasiones a todo un bailarín.

80

Música

Al principio, se respeta la banda sonora de la película del mismo título. El resto, es correcta.

79

Sonido FX

Las habituales explosiones, puñetazos y demás cumplen, simplemente, su papel.

77

Jugabilidad

Controlar todos los movimientos del protagonista requiere práctica y habilidad.

79

Adicción

Es una pena que sólo contemos con una vida y dos posibilidades de continuar.

80

Total

Estamos ante una correcta conversión a cartucho de uno de los héroes más famosos del mundo del cómic.

79

Lo Mejor

- Siempre es un aliciente el poder enfundarse el traje de un gran superhéroe para combatir el mal.

Lo Peor

- La dificultad de algunos niveles.
- Las pocas oportunidades de ver el final del juego, al contar sólo con una vida y dos continuaciones.

LO MÁS

NUEVO

**CONTRA
LAS FUERZAS
DEL MAL**

NEO GEO



“Y el cielo se tiñó de rojo, del rojo desesperado de la sangre de miles de inocentes. La muerte, la destrucción y el hambre asolan el mundo de la Edad de Sengoku. Pero el Soberano de la Oscuridad no se conforma con poseer la riqueza de su tiempo. Su ambición le ha llevado a intentar cambiar el curso

de la historia, de tal forma que las fuerzas del mal dominen el mundo por los siglos de los siglos...
...Tan solo la humilde reina de un país cuyo nombre poco importa ya, había advertido la llegada de esta masacre. Pero nadie la creyó. Aunque aún no es demasiado tarde. Seri Namo, el mismo semi-dios que había puesto en conocimiento de la reina el triste destino, se ha encargado de reclutar a los dos guerreros más poderosos de todos los tiempos, a cambio de perder la mitad de su divina ▶



JACK STONE



ATTACK FLAMES



FURIOUS YELLOW



SPIRIT CANNON



TOTAL THUNDER



CLAUDE YAMAMOTO



BRUTAL CANNON



SHAKEDOWN ATTACK



HELL KNIFE



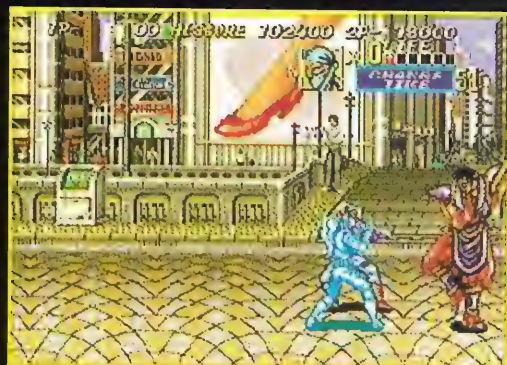
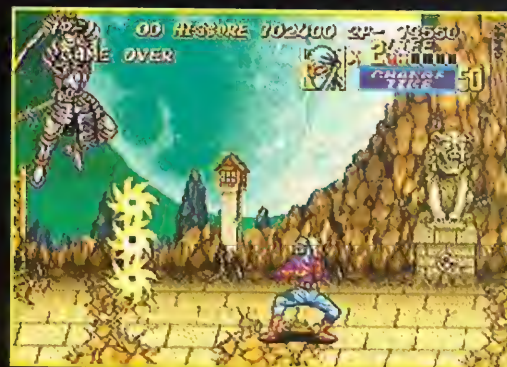
FINAL THUNDER



LO M A S

NUEVO

NINJA (Mike Walsh)



► existencia. Un gran sacrificio que no tendrá sentido, si los dos valientes luchadores no consiguen derrotar al hasta ahora invencible ejército del Castillo de Demon...

...Ha llegado la hora de que el bien combata al mal, de que la luz venza a la oscuridad. La incorruptible espada de la justicia debe viajar a través del tiempo, para frenar el caos que el malvado Soberano ha impuesto en tres determinadas épocas: la Era de Sengoku, la Segunda Guerra Mundial y la época actual. Ellos no están solos. Alguien vela por sus vidas. Sin embargo, sólo su afán y búsqueda de la verdad les ayudará a alcanzar la victoria. No

queda mucho tiempo, el destino de la humanidad corre peligro..."

Vaya aventura, amigos. La verdad es que la continuación del alucinante Sengoku no merecía otra cosa. Después de obsequiaros durante varios meses con las series de lucha de la factoría SNK en versiones "hand to hand", ahora le ha tocado el turno a un beat'em up con recorrido, al estilo Final Fight o Double Dragon. Como ya habréis podido adivinar, dos extraordinarios luchadores son los encargados de embarcarse en una encarnizada lucha contra los «malos» de turno. Para ello, deberán recorrer cuatro formidables áreas divididas en 11 sub-fases, 8 "sub-enemigos" y 4 enemigos ►

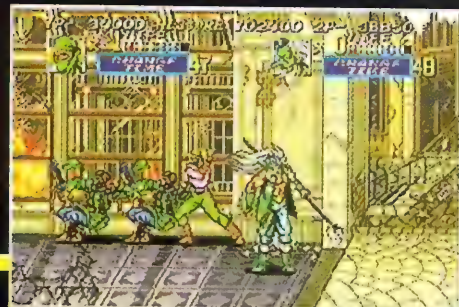
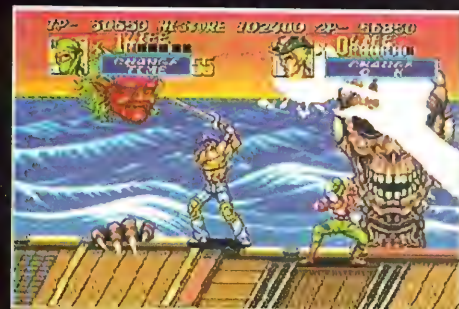
Tres en uno



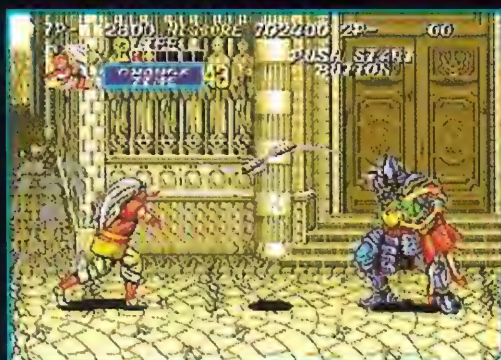
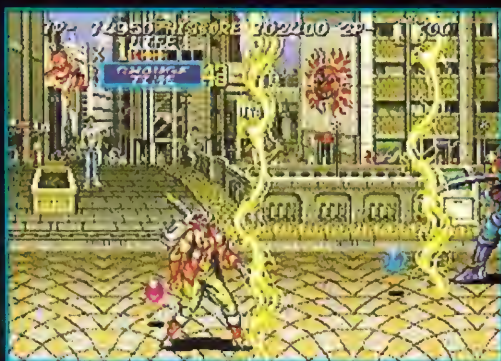
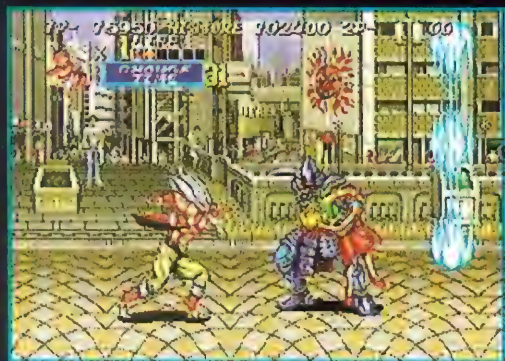
Uno de los aspectos más espectaculares del juego es la posibilidad de transformarse en uno de los guerreros del Dios Seri Namo, para aprovechar sus excelentes técnicas de lucha.

El proceso es muy sencillo: cuando aparezca en el marcador la expresión "change O. K.", podéis realizar la mutación. Tan solo debéis pulsar el botón "D", y elegir entre Ninja, Ninja Dog o Tengu. La adopción de esta personalidad acabará cuando pasen 60 segundos o bien se pierda una vida.

Tened mucho cuidado al realizar la transformación, pues en ese momento sois muy vulnerables.



TENGU (God of Crow)



Espectáculo garantizado

La introducción de un enorme cartucho en una enorme consola sólo puede tener un resultado: espectacularidad. Y ésa parece ser la norma de SNK en los últimos tiempos. Para demostrar que eso no sólo sucede con los juegos de lucha "hand to hand", ha llegado Sengoku 2.

Como siempre, el nivel técnico es sublime: gráficos definidos y muy vistosos, gran colorido, música pegadiza y sonido impecable (atentos al chocar de las espadas). Pero, además, este cartucho tiene la ventaja de que los personajes son fáciles de manejar (acordaos del 3 Count Bout) y por fin el modo "easy" es "easy" de verdad. Incluso puede que os parezca algo asequible, pero recordad que hay tres niveles más de dificultad, y ésos ya no son para principiantes.

Por último, dos datos más: el realismo de la acción y los movimientos está bastante conseguido, y el juego, como buen beat'em up que se precie, está plagado de sorpresas. En fin, que la diversión está asegurada.

Lolocop



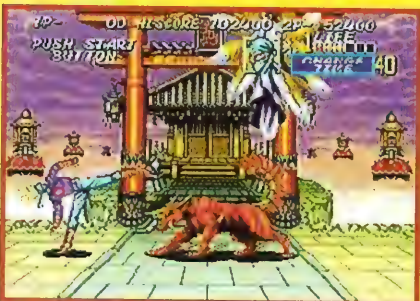
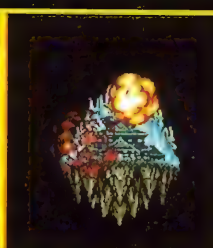
Las "Bolas" mágicas



No, esto que veis aquí no es precisamente un semáforo, aunque pueda parecerlo. Estas "bolas" aparecen aleatoriamente en pleno combate. El guerrero que consiga hacerse con alguna de ellas, verá aumentado su poder, dependiendo del color de las susodichas esferas. Las de color rosa y azul alargan el alcance de los golpes y aumentan su efectividad. La bola amarilla es la más poderosa, pues eliminará a todos los enemigos de la pantalla, aunque también la menos duradera.

LO M A S

NUEVO

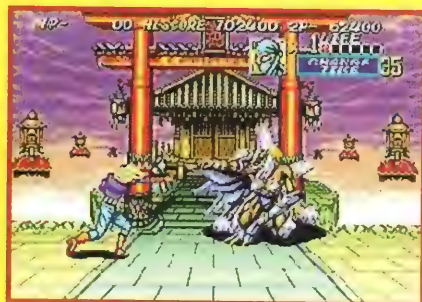
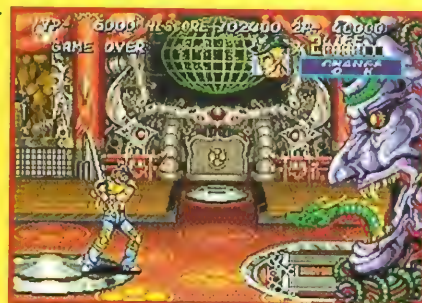
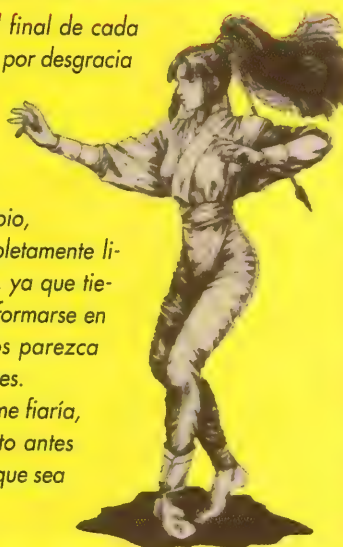


Las fuerzas del mal

Dentro del extenso repertorio de canallas, indeseables y mangantes que componen el ejército del Soberano de la Oscuridad, destacan estos cuatro elementos.



Todos ellos aparecerán al final de cada una de las cuatro áreas. Y, por desgracia vuestra, también tienen otra característica en común: no creáis que ninguno de ellos se va a desplomar a las primeras de cambio, dejándoos el camino completamente libre. Más bien al contrario, ya que tienen la capacidad de transformarse en otro sujeto con, aunque os parezca imposible, peores intenciones. Así que yo de vosotros no me fiaría, y trataría de acabar cuanto antes con ellos... todas las veces que sea necesario. No lo dudéis.



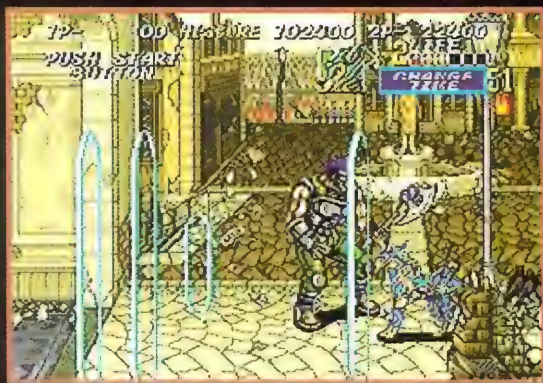
► de área. Vamos, que hay para dar y tomar. Y es que la teletransportación a diferentes épocas de la historia puede dar mucho de sí.

Pero la cosa no queda aquí. Cada guerrero cuenta con una excelente variedad de golpes y movimientos que incluyen poderes especiales y ataques fulminantes. Además, la bondadosa reina ha obsequiado a este par de valientes con una ayuda más que inestimable: en cualquier momento, Jack Stone o Claude

Yamamoto pueden transformarse en uno de los "tres guerreros perdidos", y aprovechar sus correspondientes técnicas de combate.

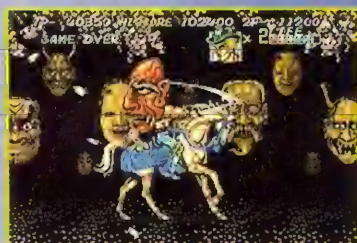
Entre todos los personajes, completan un brillante programa lleno de acción y espectacularidad, digno de las grandes producciones de la compañía SNK. Si quieres embarcarte en esta aventura y viajar a través de los tiempos, no tienes más que instalar el cartucho en tu Neo Geo, apretar el botón de «Start», y a disfrutar.

NINJA DOG (Kirimaru)



¡HAIO SILVER, AWAY!

Al igual que el "Llanero Solitario", Jack y Claude deben montar en sendos jamelgos y enfrentarse a los jinetes enemigos. En cuatro diferentes sub-fases, los dos guerreros tendrán que librarse de las fuerzas del mal. Y aquí no hay magias ni golpes especiales que valgan. Un buen mandoble es el mejor método para "quitar el dolor de cabeza" a los súbditos del Castillo de Demon.



NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3

Nº de fases: 4 áreas
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megs: 74

Gráficos

Como siempre, muy espectaculares, bien definidos y con un colorido absolutamente bestial.

90

Música

Muy apropiada y con una marcada diferencia con respecto a anteriores producciones de SNK.

92

Sonido FX

También es habitual la alta calidad de este aspecto. Impagable el choque de las espadas.

92

Jugabilidad

Desde el principio se puede adivinar que es un cartucho muy manejable, con una gran variedad de golpes.

94

Adicción

Una lástima que no se hayan incluido un mayor número de fases. Por lo demás, fenomenal.

89

Total

Brillante y espectacular como el que más, tan solo tiene la pega de ser relativamente corto.

90

Lo Mejor

- El nivel técnico en general.
- La enorme manejabilidad.

Lo Peor

- Un par de fases más no habrían venido mal.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición (N): Nueva entrada.

Se nota que ha llegado ya el verano, y que con estos calores a los juegos les cuesta más ascender en nuestras listas. Por eso, los primeros puestos no han sufrido apenas variaciones, y las novedades han escaseado como las gotas de lluvia en esta época. En cualquier caso, quedaos con estos nombres, porque seguro que van a sonar fuerte en un futuro nada lejano.

Shinobi III y Micromachines, para Mega Drive, Asterix y Tecmo NBA Basketball, para la Super, Chuck Rock 2, para la pequeña de las Sega, Cratermaze, para la Turbo, y el genial Sengoku 2, en la Neo Geo.

Efectivamente no son muchas, pero sí muy sustanciosas.

NINTENDO

Mientras no se produzcan novedades, va a ser bastante difícil que nuestros sapos favoritos pierdan uno de los puestos de honor. Bueno, y cuando las haya... ya veremos.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	The Return of Joker
3	(-)	Battletoads
4	(-)	Robocop 3
5	(-)	Star Wars
6	(-)	Shatter Hand
7	(-)	Mario & Yoshi
8	(10)	The Jetsons
9	(8)	Hammerin' Harry
10	(9)	Panic Restaurant

MEGADRIVE

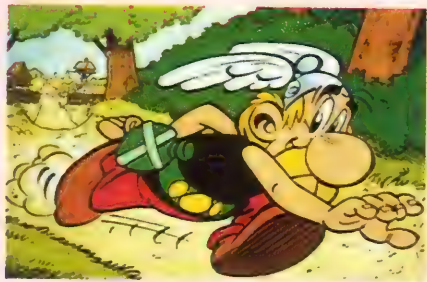
Con la velocidad de un rayo, los Micromachines se han introducido en nuestras listas como si de tu habitación se tratará. ¿Cuánto tardarán en subir?



1	(-)	FLASHBACK
2	(-)	Jungle Strike
3	(-)	Sonic 2
4	(5)	Splatter House 3
5	(4)	Tiny Toon
6	(-)	Cool Spot
7	(N)	Shinobi III
8	(7)	Mazin Saga
9	(N)	Micromachines
10	(9)	Fatal Fury

SUPER NINTENDO

Primero fue en la pequeña Game Boy, y ahora lo hace en la Super Nintendo. Y es que Asterix quiere que todo romano pruebe el sabor de sus puños.



4 (-) **The Legend Of Zelda**

5 (N) **Asterix**

6 (5) **Tiny Toon**

7 (6) **Super Aleste**

8 (7) **Super Star Wars**

9 (N) **Tecmo NBA Basketball**

10 (H) **King Arthur's World**

1 (-) **STARWING**

2 (H) **Super Mario World**

3 (H) **Street Fighter II**

Va a ser bastante difícil desbancar al "eterno" Sonic de los primeros puestos. Pero este mini-troglodita es capaz de todo.



1 (-) **SONIC 2**

2 (-) **Sonic**

3 (-) **World Cup Soccer**

4 (5) **Land Of Illusion**

5 (4) **Alien III**

6 (N) **Chuck Rock 2**

7 (6) **Battletoads**

8 (7) **Krusty's Fun House**

9 (8) **Global Gladiators**

10 (9) **Streets Of Rage**

Lento pero seguro, Pedro Picapiedra y compañía están ascendiendo puestos en nuestras listas. Ya sabéis, la simpatía siempre triunfa.



1 (-) **SUPER MARIO LAND II**

2 (-) **The Return of Joker**

3 (4) **Asterix**

4 (3) **Joe & Mac**

5 (6) **Alien 3**

6 (5) **Star Wars**

7 (8) **The Flintstones**

8 (7) **Lemmings**

9 (-) **Krusty's Fun House**

10 (-) **Track & Field**

TURBO GRAFX

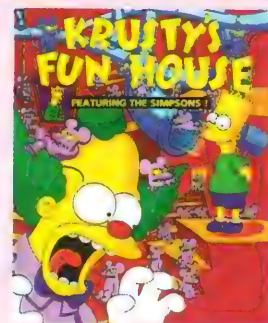
Al pequeño calvete de PC Kid no hay quien le baje del pedestal Y eso, a pesar de novedades tan simpáticas y divertidas como este Cratermaze.



1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Final Match Tennis
3	(-)	Bomber Man
4	(5)	Splatter House
5	(4)	Gradius
6	(-)	Operation Wolf
7	(8)	Dungeon Explorer
8	(7)	Imposamole
9	(10)	New Zealand History
10	(N)	Cratermaze

MASTER SYSTEM

Un puercoespín por partida doble, el ratón Mickey, más ratones en compañía de Krusty, y, para remate, un Alien. Y es que la Master parece un zoo..



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(-)	Sonic
4	(-)	Streets Of Rage II
5	(-)	Shadow of the Beast
6	(-)	Krusty's Fun House
7	(8)	Alien III
8	(7)	Renegade
9	(10)	Castle of Illusion
10	(9)	Global Gladiators

NEO GEO

¿A que no adivináis cuál es la novedad que se ha incorporado a la lista de Neo Geo? Sí, un juego de lucha. Ahora bien, con la calidad a todos los niveles que trae Sengoku, la lucha va a estar servida... para ocupar el primer puesto.



1	(-)	FATAL FURY 2	4	(3)	Three Count Bout
2	(-)	Art Of Fighting	5	(6)	Super Side Kicks
3	(4)	World Heroes 2	6	(5)	Fatal Fury
			7	(-)	World Heroes
			8	(N)	Sengoku 2
			9	(8)	Magician Lord
			10	(9)	Soccer Brawl

MÁS GRANDE QUE UN DINOSAURIO...

Número 63 **225 ptas**

MICRO

REPORTAJE
ANIMÁTICA
ENTRA
EN EL LABERINTO
DE LA IMAGEN

Sólo para adictos

PRINCE OF PERSIA 2
Claves y trucos para sobrevivir a la magia oriental

FLASHBACK
Todos los pasos para acabar con el invasor

JURASSIC PARK
Bienvenidos a la Prehistoria

VIDEOCONSOLAS
SPLATTER HOUSE III
ASTERIX
CYBORG JUSTICE
F15 STRIKE
EAGLE II
LAND OF ILLUSION

Todo sobre el CES de Chicago

...hay pocas cosas. Pero todas están en este número de Micromanía. Todas tienen cabida en él y, por si te interesa un anticipo gigantesco de lo que vas a encontrar, presta mucha atención a las siguientes líneas:

✓ Tan grande como la Dinomanía. Spielberg y Ocean nos descubren la verdadera cara de los monstruosos seres que poblaron la Tierra.

✓ Un programa tan grande, que sólo podía ocupar nuestro Mega-juego de este mes. Descubre todo la magia de «Prince of Persia 2», y benefícate de unos mágicos consejos para derrotar al pérfido Jaffar.

✓ Un reportaje tan grande como el tema del que se ocupa, la edición de verano del CES, celebrada en Chicago.

✓ Un «Patás Arriba» tan grande como corresponde al juego al que va dedicado. Ni más ni menos que «Flashback». Una de las aventuras más grandes de los últimos tiempos.

✓ Una entrevista tan grande como se merecía una de las iniciativas más interesantes en el campo de la imagen sintética, con la unión de las fuerzas de Mariscal y Animática para crear «Aquarinto». El color del Mediterráneo se junta con la expresión de la imagen por ordenador en un proyecto español.

✓ Unos cartuchos tan grandes como los que te ofrecemos en nuestra sección de consolas. Títulos como «Splatter House III», «Land of Illusion» o «Asterix».

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 225 PTAS.

...SÓLO PUEDE SER MICROMANÍA

LASERS & PHASERS

MEGA DRIVE

Another World

Seguro que más de uno se ha vuelto loco intentando avanzar por este extraño mundo. Para todos aquellos que no se caracterizan por su paciencia, aquí tenéis los códigos que os permitirán el acceso a las diferentes fases.

- FASE 1: LDKD.
- FASE 2: HTDC.
- FASE 3: CLLD.
- FASE 4: LBKG.
- FASE 5: XDDJ.
- FASE 6: FXLC.
- FASE 7: KRKF.
- FASE 8: KLFB.
- FASE 9: DDRX.
- FASE10: HRTB.
- FASE11: BRTD.
- FASE12: TFBB.
- FASE13: TXHF.
- FASE14: CKJL.
- FASE15: LFCK.



Nintendo World Cup

GAME BOY

Una de claves futboleras para la portátil de Nintendo. ¡Ah!, se me olvidaba: con estas claves, siempre serás la selección inglesa, y los códigos que te proporcionamos son los de la selección contra la que te enfrentas.

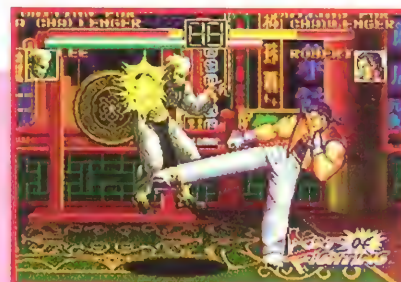
- JAPÓN: 22445
- FRANCIA: 03345
- URSS: 53045
- ESPAÑA: 36345
- USA: 17245
- MÉXICO: 42945
- HOLANDA: 56145
- BRASIL: 51345
- ITALIA: 97145
- ARGENTINA: 08645
- ALEMANIA (FINAL): 01645



Art of Fighting

A partir de ahora, la lucha será más arte que nunca, y todo se lo debes a este pequeño truco. En el último nivel del modo «story» es posible utilizar el personaje de las barras contra el último enemigo. Para ello, basta con realizar la simple operación de cambiar el controlador de sitio (conectar el pad uno en el lugar

del dos) y pulsar «Start». Con esto, la lucha quedará elevada a la categoría de arte.



NEO GEO



Battletoads

A casi nadie le gustan las ranas, pero si se trata de estas súper-ranas, todo el mundo quiere tener más. En este juego existe la posibilidad de empezar a jugar con cinco batracios, en lugar de los tres normales. Para ello, presiona A, B y ABAJO en la pantalla de presentación. Cuando lo hayas hecho, pulsa START, y ya está.



Out Run

Olvidate de problemas de tiempo y disfruta de la conducción (y de la rubia que va sentada a tu lado) con el simple hecho de pulsar los botones 1, 2 y START en la pantalla de presentación. Lo único malo es que este truco no funciona si eliges el modo «versus», por lo demás es perfecto.

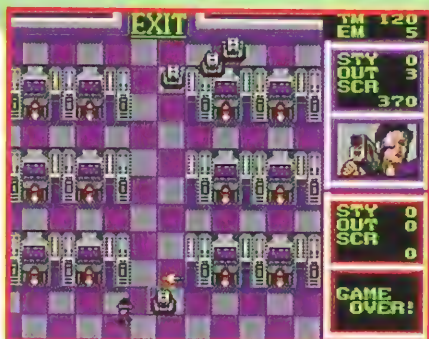
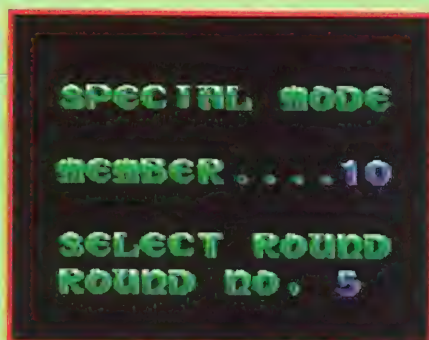


GAME GEAR

MASTER SYSTEM

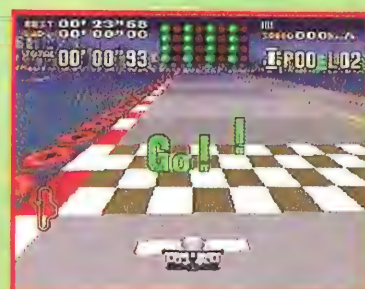
Gain Ground

Antes de que enciendas la consola, pulsa a la vez los botones 1 y 2 junto con ARRIBA. Ahora, enciéndela y espera unos segundos hasta que aparezca una fantástica pantalla secreta, en la que podrás elegir, entre otras cosas, la fase de comienzo.



F1 Exhaust Heat

Parece mentira lo fácil que puede llegar a ser el conseguir dinero en un juego y lo difícil que resulta en la vida real. Sin ir más lejos, en este F1 Exhaust Heat basta con que introduzcas SETAUSA en lugar de tu nombre, y no tendrás más problemas para reparar tu coche y pagar a los mecánicos con alguna que otra propina.



SUPER NINTENDO

Batman, Revenge of the Joker

A partir de ahora, el Joker lo va a tener más difícil para dominar Gotham City. Y no es que Batman haya tomado vitaminas, sino que vamos a proporcionaros el truco que necesitáis para poder pasar de fase.

Pulsa "start" en la pantalla de presentación, y mueve a Batman a la opción de "password". Pulsa "start" de nuevo e introduce el siguiente código: 5257.

Después, presiona el botón "A". Bajo el lugar donde tienes que introducir el password, aparecerán muchísimos símbolos extraños. En este momento, puedes elegir el nivel en el que quieres empezar a jugar.

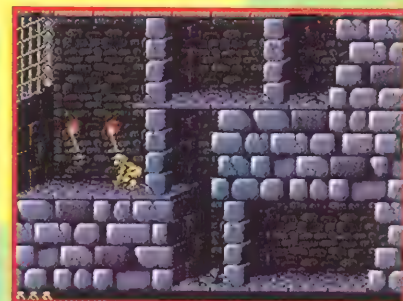
Para que te enteres bien, aquí va un ejemplo. Si introduces el código 5200, aparecerás en el segundo nivel de la fase 5. Vamos, que el primer dígito es la fase, el segundo el nivel, y los dos últimos siempre deben de ser cero si quieres que esto funcione.

MEGA DRIVE

Prince of Persia

En las "Mil y Una Noches" se cuenta que el Príncipe logró rescatar a la Princesa y fueron felices, comieron perdices y... en fin, todo eso que ya sabéis. Pero lo que nadie cuenta es el método que utilizó el Príncipe para liberar a su amada. Hobby Consolas, revisando antiguos pergaminos y otras reliquias, averiguó el secreto. Se trataba de la utilización de estos apreciados passwords:

FASE 2:	HLOJGF
FASE 5:	MMPOIT
FASE 8:	NKJMGJ
FASE 10:	NHLKED
FASE 12:	MECIBL
FASE 13:	JJGNGK
FASE 14:	TIPNGT

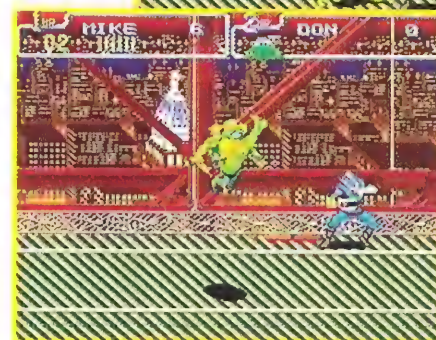
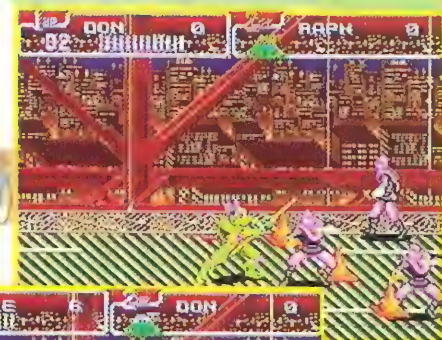


Turtles IV

Parece que si hablamos de tortugas, hablamos de algo lento; pero si nos referimos a las Tortugas Ninja, la cosa cambia. Y más va a cambiar cuando te diga que este truco te permitirá elegir el nivel en el que empezar a jugar. ¿Que qué es lo que hay que hacer? Toma nota: utilizando el segundo mando de control, presiona X, Y, B, A, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, R y L. A continuación, aparecerá la pantalla de presentación, en la que deberás presionar, también con el segundo mando, la secuencia IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, L y R, y después pulsar START. Por fin podrás observar cómo puedes elegir el nivel al que siempre has querido llegar.



SUPER NINTENDO



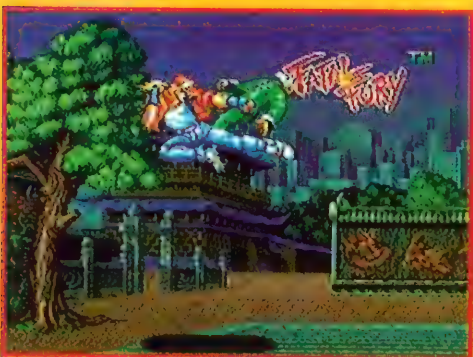
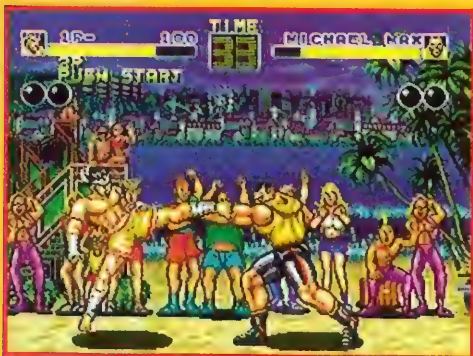
LASERS & PHASERS

Snow Bros JR.

Ahora que estamos en verano, lo mejor que podemos hacer para refrescarnos es jugar un poco con estos simpáticos muñecos de nieve. Pero quizá, más que refrescarnos, se nos suban los colores de tanto intentar avanzar sin resultados. Para evitarlo, lo más recomendable es probar estos truquillos, que quizá nos enfríen, pero al menos quedaremos bien. Ahí van: para elegir fase, pulsa ARRIBA, SELECT y B en la pantalla de presentación. Pero aquí no acaba todo, porque si lo que quieres es ser invulnerable, debes presionar diagonal ABAJO-IZQUIERDA, A y B simultáneamente.



Fatal Fury



¿No estás ya cansado de enfrentarte a Geese Howard y salir siempre derrotado? ¿No te empiezas a poner nervioso cuando una vez tras otra tus huesos van a dar contra el suelo, mientras Geese ni se inmuta? Pues se acabaron tus problemas. Lo único que tienes que hacer es esperar bien cubierto hasta que vaya a lanzarte una bola de energía, momento en el que aprovecharás para acercarte y tirarle al suelo utilizando el botón «C». Lo bueno es que esta técnica puedes utilizarla tantas veces como quieras.

Flashback

En el último número te facilitábamos los passwords del nivel fácil de este juego. Ahora te sorprendemos con los del resto de niveles. Aquí están:

NIVEL NORMAL.

1. FALCON.
2. DATA.
3. MILORD.
4. QUICKY.
5. BIJOU.
6. BUBBLE.
7. CLIP.



NIVEL EXPERTO.

1. CLIO.
2. ACRTC.
3. BLOB.
4. STUN.
5. MIMILO.
6. HECTOR.



Lemmings

Son pequeños, graciosetes y de pelo verde. ¿Quiénes son? La respuesta a esta adivinanza parece bastante fácil: los Lemmings. Pero si pregunto ¿cuál es el código de acceso para el nivel...? Ya no parece tan fácil, ¿verdad? En fin, no os preocupéis que para eso estamos. Apuntad bien estos códigos y no los perdáis nunca.

- NIVEL 5: FTDVM TVDXN BSLPB
 NIVEL 10: ZWKYN DMKPB WYDDK
 NIVEL 15: RTDVM KSDPR YPKBX
 NIVEL 20: CBKBP NFKNC YPD TN
 NIVEL 25: FJDVD FWDLK XWKLT
 NIVEL 29: YXDWM FMDCN FXKFX
 NIVEL 30: DRKCX SCKFG FXKFX



Captain Planet

Nada más fácil para llegar a ser capitán que utilizar estos passwords:

FASE 1-2: 763754
FASE 2-1: 955783
FASE 2-2: 637511
FASE 3-1: 148574
FASE 3-2: 786565
FASE 4-1: 920272
FASE 4-2: 799224
FASE 5-1: 344551
FASE 5-2: 829443
FINAL DEL JUEGO: 506210



N.E.S.

Prince of Persia

Más claves (o passwords, como preferáis), para el juego de mayor realza de entre los juegos reales.

FASE 2: JQUGAAZ
FASE 4: 463EWAS
FASE 6: 4K25WAL
FASE 8: 4RN6WWW
FASE 10: 455VAAL
FASE 12: IPSLWAZ
FASE 14: RWHVWA4
FASE 16: BBFFAAP
FASE 18: JQ65JAA
FASE 20: J4V06A4

Jorge Brusa Buges (Barcelona)



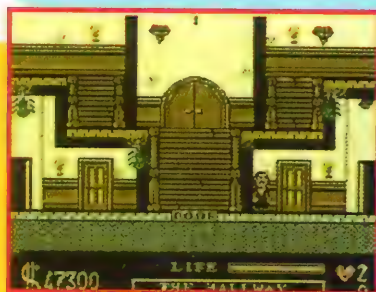
Super Nintendo



The Addams Family

GAME BOY

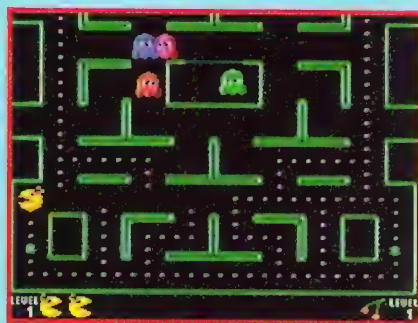
Si lo único que le pides a la vida es poder rellenar la energía de Gómez, tus problemas han quedado resueltos a partir de ahora. Lo único que tienes que hacer es presionar A, B, SELECT y START, y Gómez -curioso nombre para un héroe- quedará como nuevo.



Pacmania

Aquí va un truco curioso para un personaje histórico. Si el simpático Pacman es capaz de comerse todos los puntos, excepto las bolas de energía, y recoge el objeto de bonificación que aparece en el centro de la pantalla, accederá a un nivel secreto.

MASTER SYSTEM



Megalomania

Si quieres aparecer directamente en cualquier fase de "Mega-Lo-Mania", aquí tienes los códigos que necesitas.

Te indicamos fase-población-código:

02.-155.-CQNAGGPJFHF.
03.-204.-EJEDGCMVOHN.
04.-258.-AESAMHPFZHH.
05.-313.-JNWASMMXMUX.
06.-363.-YLXALPZUOJ.
07.-408.-CQGDQBMRDPB.
08.-418.-JUDAYOGRNVN.
09.-338.-VPSCKTQZUR.
FINAL BATTLE.-100.-ORFDQCMODMV.

MEGA DRIVE

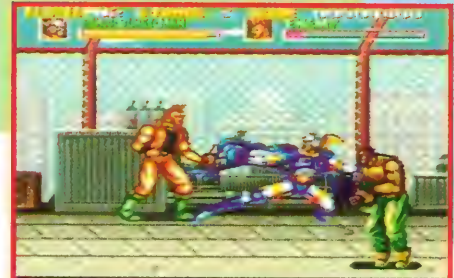
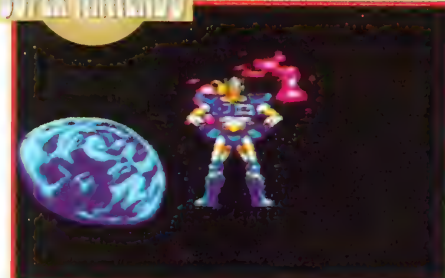


Sonic Blastman

En este mundillo de las consola, salen trucos para todo. Pero es la primera vez que nos encontramos con uno que nos conduce directamente a las fases de bonus. Si, como lo oyes. Ya no será necesario jugar y completar los diferentes niveles para acceder a esta modalidad del juego. Pero vayamos al grano: en la pantalla de opciones, dirígete a la modalidad «Music Select» y concretamente a «10 Hit». Después, presiona L, R, R, L y START, mientras mantienes pulsado el botón de «SELECT». Un truco sencillo, original y práctico, ¿no?



Super Nintendo



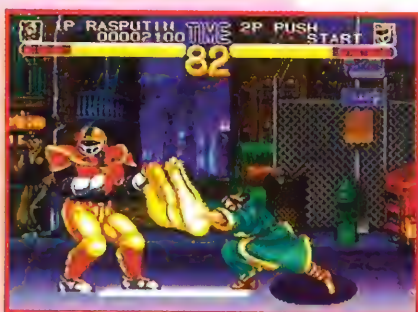
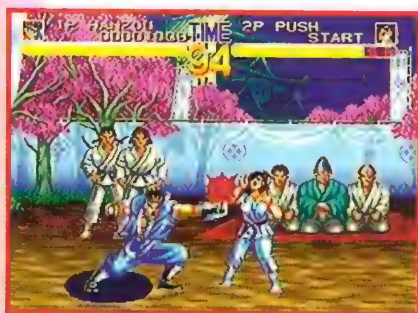
LASERS & PHASERS

Streets of Rage 2

MEGA DRIVE

World Heroes 2

Pero, ¿qué me dices? ¿Que te han dejado K.O.? Tranquilo, que no es tan grave. Si te encuentras en el modo «Deathmatch» de este auténtico juego y acabas de recibir una buena serie de golpes, no tienes más que usar la palanca y el botón «A» y, ahora viene lo bueno, continuar haciendo esto cuando te hayas levantado. Verás, entonces, cómo la barra de energía continúa subiendo a tu favor.



¿Eres de esos que cuando se enfrentan con sus amigos siempre acaban perdiendo? ¿Y además te quejas porque tus adversarios son más fuertes? Se acabaron los lloriqueos y las excusas tontas. A partir de ahora, podrás competir con tu amigo más odiado, y dejarle la moral por los suelos, utilizando el mismo personaje. Sólo tienes que conectar los dos mandos de control a tu Mega Drive, y mantener pulsado, al mismo tiempo, el botón de la derecha y el «B», cuando aparezca la pantalla de presentación. Mientras, mantén pulsado «izquierda» y «A» del segundo mando. Sin soltar ninguno de estos botones, pulsa la «C» del segundo «pad». A continuación, elige la opción de dos jugadores, y en la pantalla de selección de luchadores podrás elegir dos veces al mismo.

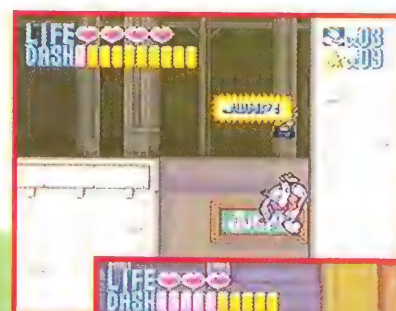
Sólo hay un problema: los dos luchadores parecen hermanos gemelos, así que ten mucho cuidado para no despistarte.



NEO GEO

Tiny Toon

Al finalizar con éxito cada nivel de este juego, participarás en una fase de bonus elegida aleatoriamente... o al menos eso sucedía hasta ahora. Y es que con estas claves es posible elegir el juego en el que quieras intervenir. Lo único que debes hacer es introducir los passwords ELMYRA, SHIRLEY y CALAMITY COYOTE y pulsar «Start». De esta manera, aparecerá un menú con la lista completa de los juegos. Elige uno de ellos y... a jugar.

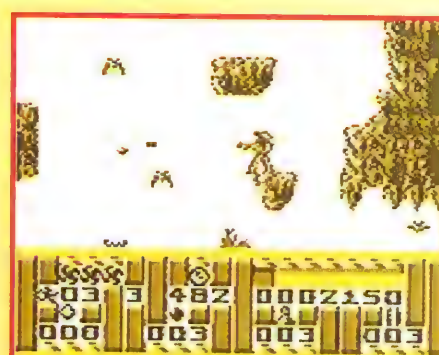
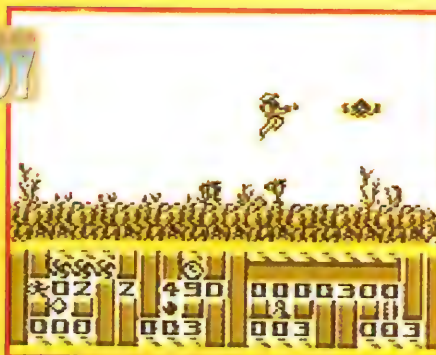


SUPER NINTENDO

Turrican

GAME BOY

La invulnerabilidad está asegurada con el simple hecho de introducir esta secuencia en la pantalla de título: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Si todo ha funcionado bien, la palabra CHEAT figurará en la pantalla de opciones, en lugar de START.



Predator 2

La criatura conocida como "Depredador" tenía la camaleónica facultad de camuflarse, rozando la invisibilidad... Todo lo contrario que estos magníficos passwords, que ponemos bien claritos y a la vista del que los quiera leer.

NIVEL 2..... SPOCGURD
NIVEL 3..... ROTADERP
NIVEL 4..... SEGATSOH
NIVEL 5..... NAGIRRAH
NIVEL 6..... LAICIFFO



Turtles 2

Estas tortugas pueden llegar a ser tan veloces que son capaces de acabar una fase sin jugarla. ¿Cómo? Pues leyendo Hobby Consolas y haciendo uso de este truco para pasar de nivel. En la pantalla de presentación, presiona B, A, B, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START. Ahora, ya puedes mover tu pad para elegir el nivel en el que comenzar a jugar.



N.E.S.



Robocop 2

Está claro que lo mejor de un juego es llegar al final. Pero nadie puede negar que en la mayoría de las ocasiones, hasta allí llegan sólo los "elegidos", o los que leen Hobby Consolas, como en este caso. Fíjate si te lo ponemos sencillo, que te vamos a posibilitar que llegues hasta el final de este Robocop sin jugar. Prueba a pulsar simultáneamente A, B, SELECT y START en la pantalla de presentación. Ahora, bastará con que pulses IZQUIERDA en el pad, y podrás disfrutar de la imagen final.

INTENTEN
GAME BOY

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC: C/ Santa María de la cabeza, 1. 28045 Madrid.

CENTROS MAIL:

MADRID: C/ Sta. María de la cabeza, 1 y Montera, 32
BARCELONA: C/ Pau Claris, 106; ZARAGOZA: Centro Independencia Local 100 B2.; SALAMANCA: C/ Toro, 84; DOS HERMANAS (SEVILLA): C/ Las Morerillas, 6; FUENGIROLA (MALAGA): C/ Alemania, 5; BURGOS: Avda. Reyes Católicos, 18 (trasera); TRES CANTOS (MADRID): Edificio El Zoco Posterior, sector pueblos; BADALONA: C/ Solletat, 12



ESTE MES TE PROPONEMOS:

Si quieres enviar por correo este cupón, hazlo a MAIL VXC. C/ Santa María de la cabeza, 1 28045 Madrid

- ☐ ...MEGA DRIVE...JUNGLE STRIKE - 9990 - 8990
☐ ...Master System II...WWF III - 6990 - 5990
☐ ...GAME GEAR...LAND OF ILLUSION - 5190 - 4790

- ☐ ...SUPER NINTENDO...TINY TOON - 10990 - 9490
☐ ...Nintendo...WWF III - 7990 - 6990
☐ ...GAMEBOY...RODLAND - 5490 - 4790

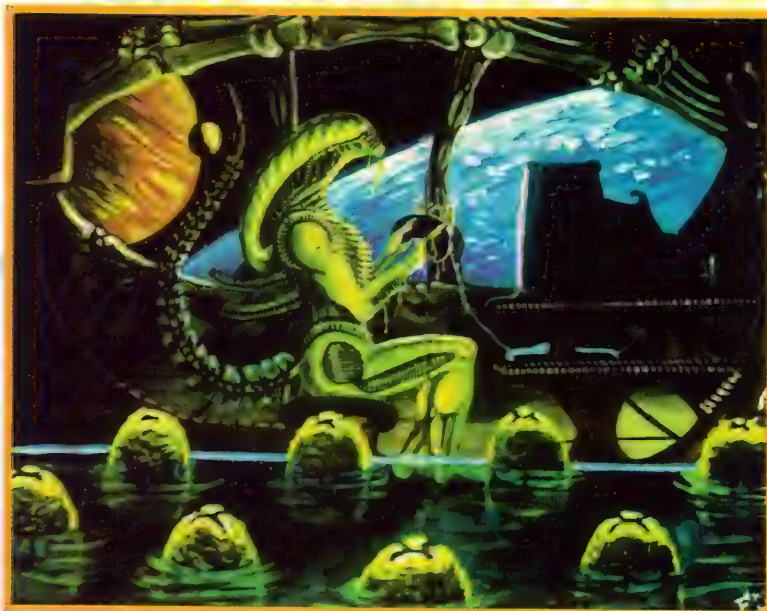
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
Teléfono: Código Postal:
Nº de cliente: Cliente nuevo: ☐

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO. SI EFECTUAS TU PEDIDO POR CORREO, DEBERAS ABONAR 250 PTAS. DE GASTOS DE ENVIO AL RECIBO DEL MISMO, PERO SI VAS PERSONALMENTE A LA TIENDA, SOLO TENDRAS QUE PAGAR EL PRECIO INDICADO.

Qué LOCURA!

DIBUJO DEL MES

Los Aliens son unas criaturas de lo más viciosas que existen. Como prueba, tenéis este estupendo dibujo enviado por **Marcos Jiménez Sánchez (Barcelona)**. Por la información que nos ha llegado, sabemos que el Alien está más que harto de que Ripley le gane una y otra vez, y ha prometido destruirla. Lo que no sabemos es si se refiere a la Ripley de la película o a la redactora. Esperemos que no le pase nada a ninguna de las dos.



MASCOTA DEL MES

En esta ocasión nuestra mascota del mes no es un personaje para ninguna consola en concreto. Es El Genio de las Consolas, la Mascota de todos. Tiene el poder de poner a disposición de su amo todos los juegos que quiera y, encima, darle todas las vidas que le hagan falta para llegar al final. Ya sabes, no dejes de frotar tu consola por si aparecen los genios.

Carlos Flores (Barcelona)



COOL SPOT

La simpática chapa de refresco conocida como Spot, ha decidido tomarse unas semanitas de vacaciones en la costa gallega. Lo curioso no es que se pasee por las carreteras como un peregrino más, sino que tenga la cara de lucirse acompañado de este elemento de pinta bobalicona. Y es que hay gente a la que no le da vergüenza nada.



EL SENSOR

MOLA

- Las nuevas fichas de puntuación.
- Que haya concursos en los que regalen consolas.
- Que Hobby Consolas sea la mejor revista del mercado.
- Que no paren de sacar artilugios y sistemas nuevos para mejorar los cartuchos.
 - Que llegue el Mega CD.
 - La sección Big in Japan.
- Que Yen y M.A.D. resuelvan nuestras dudas.
 - Que regaléis tantas cosas en la revista.
 - El Jurassic Park.
 - El Flash-pack de Mega Drive.
- Las novedades que nos esperan en septiembre.

NI FU NI FA

- Que Hobby Consolas ya no se anuncie por la tele.
- Los programas de videojuegos de la tele y la radio.
- Que haya subido el precio de Hobby Consolas.
 - Algunos juegos de NES.
- Que últimamente salgan juegos demasiado fáciles y cortos.
- Todas la demás revistas de videojuegos.

NO MOLA

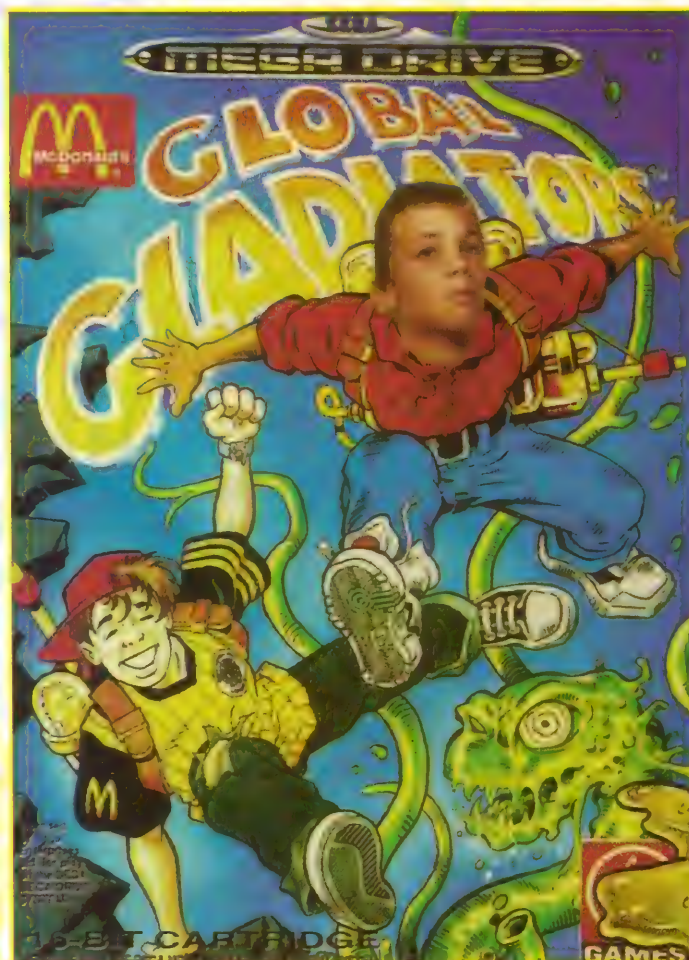
- El precio de los cartuchos.
- Que publiquéis trucos que no funcionan.
- Que no haya juegos de balonmano.
- La desesperante tardanza del Street Fighter II para Mega Drive.
- Que te llamen a comer cuando estás a punto de terminar un juego.
 - Que haya tan pocas novedades para NES.
- Que te queden asignaturas para septiembre y te castiguen sin jugar con la consola.
- Que no puedas llevarte la consola a la playa.
- Que suban los precios de Super Nintendo.

COLABORADORES

Han ayudado a realizar esta sección:

Sendora Ibarquen Ursa (Vizcaya).
 Pedro Martín Gómez (Madrid).
 José Javier Estrada (Almería).
 Alejandro García Rodríguez (Granada).
 Susana Marqués Prieto (Valladolid).
 Julián Llamas Pérez (Cantabria).

PROTAGONISTA TÚ



Nuestro amigo **Eugenio García (Pontevedra)** es un ferviente ecologista. Para demostrarlo, ha decidido entrar a formar parte de la operación limpieza que se lleva a cabo en Global Gladiators. Y como a nosotros siempre nos ha gustado cumplir vuestros deseos, le hemos dado una cartita de recomendación. Nada, Eugenio, a limpiar mucho.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S NINTENDO	G. Foreman	PGA T. Golf.	Syvalion
NINTENDO	Top Gun	F. Player Tennis	G. 5.000
GAME BOY	Top Gun	Spiderman 2	StarHawk
MEGADRIVE	Strider 2	Ball Jack	James Bond
M SYSTEM	W. Tennis	T. Golf	Alex Kid 2
GAME GEAR	Penalty K.Out	Putt & Putter	Tale Spin

Colaboradores.

Joaquín Vidal (Valencia).
 Alejandro Gutiérrez (Madrid).
 Beatriz de Dios Román (Huelva).
 Julio Macior (Vizcaya).
 Antonio Frutos (Barcelona).

Qué LOCURA!



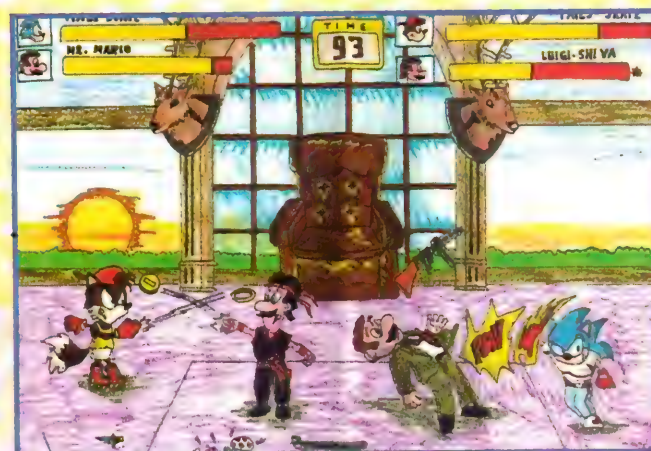
Para Sonic, Goku y **Oscar Javier García** (Jaén) no hay nada como una partidita en la Game Gear.

Y es que Hobby Consolas es la preferida de todos, incluido **Oscar García Muñoz** (Pontevedra).

Super Mario Figther II, el juego más esperado, por gentileza de **Aitor Zudaire** (Pamplona).



Para **Raúl Cordero**, de Zamora, lo importante es hacer juegos realistas.



Parece que los hermanos de Mario van a tener bastantes problemas siempre que el dibujante sea **Andrés García Martínez**.

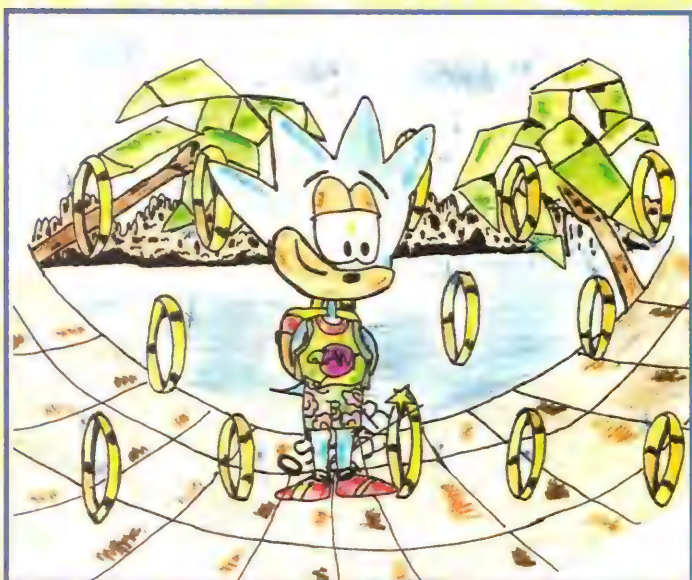
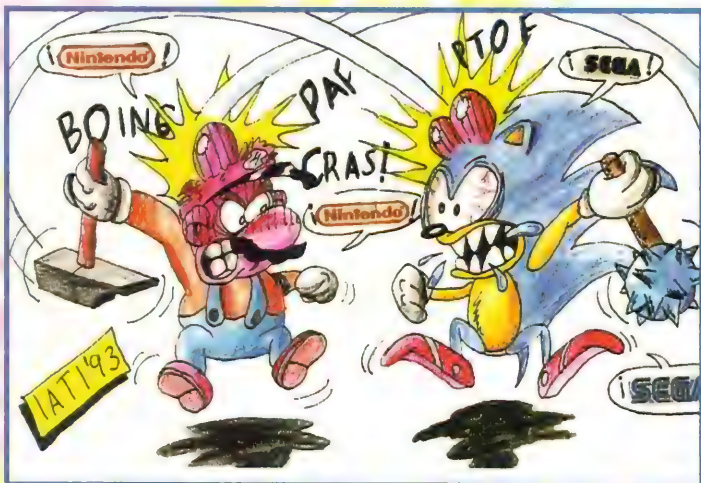


Enrique Jiménez Arias y las Bolas del Dragón. Todo un lujo.

Lo que pasa es que hay mucha envidia. Ignacio Pagola de las Heras (Madrid).



Hay veces que las buenas palabras no bastan. Iati Kitim Porta (Almería).



Oscar Sempere, de Barcelona, siempre ha tenido debilidad por Sonic. ¿Por qué será?



Sonic ha sido visto tomando el sol por un artista anónimo de Castellón.

Qué LOCURA!

Un ejemplo de lo que ocurre cuando se exaltan los ánimos. Paciencia, colegas. **Rubén Francia Rodríguez** (Guipúzcoa).

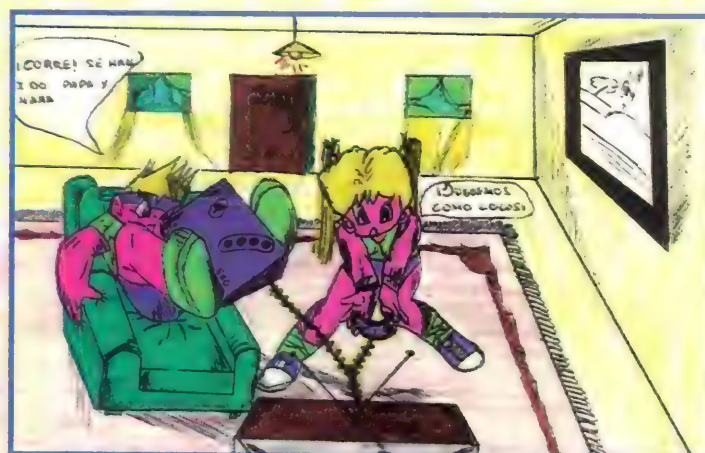


A todo motor. **Jordi Marfil Bloy** (Barcelona).

¿Podéis ver a Pacman, Bubble, Bart, Megaman, Spiderman, Mario, Sonic...? **Rubén Francia** (Guipúzcoa).



Una panda de amigos jugando a dos bandos. Y es que los hay viciadetes. **Joan-Frances Prieto** (Gerona).



Cuando los padres se van, hay que aprovechar para divertirse. **Alex Rodríguez González** (Vizcaya).

LOCURAS PEQUES

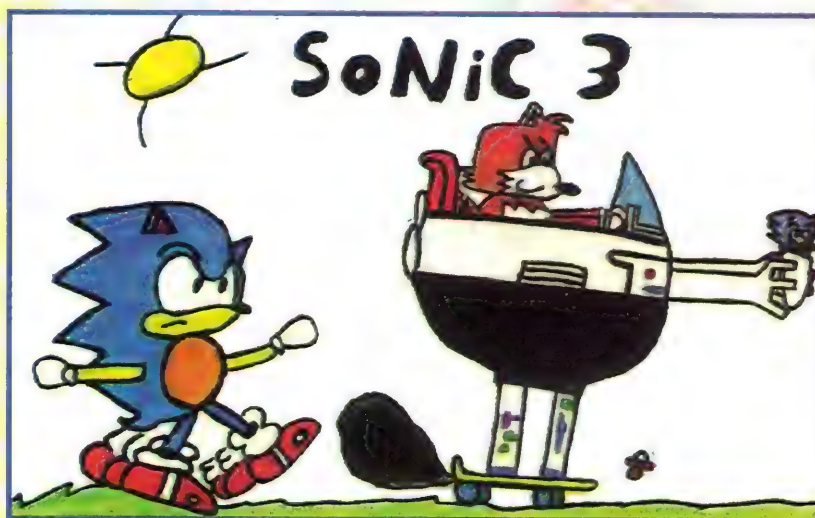


Un nuevo vestuario para Mario. Eso es lo que pide el pequeño artista **Rubén Casquero Bausela** (Madrid).



Sofía sólo tiene 6 años, pero no quiere perder la oportunidad de jugar con el bigotudo Mario

¿Será Tails el sustituto de Robotronic, el Sonic 3? **Urria Sistiaga Echárriz** (S. Sebastián).



Miguel Díaz Martín (Canarias) quiere ser un as del volante. Jugando al Mario Kart, seguro que lo consigue.

Santiago Lafuente (Guipúzcoa) ha conseguido crear un Mario súper poderoso.



TELÉFONO ROJO

Un megadrivero de pro

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas preguntas que hacerte. Espero que me las respondas pronto.

- 1- La Mega Drive con el CD, ¿se puede comparar a la Neo Geo? 2- ¿Sacarán el Dragon Ball para la Mega Drive? Si es así, ¿para cuándo? ¿Cómo será?
- 3- ¿Cuántos megas puede tener la Mega Drive?
- 4- ¿Es cierto que existe el Street Fighter III? ¿Para qué consola será?

David Murillo (Barcelona)



1- Son dos cosas distintas con diferentes características. La Mega Drive verá bastante ampliada su capacidad gracias a la incorporación del CD. Juegos más largos y con detalles más cuidados, digitalizaciones tanto de imágenes reales como de voz, música alucinante... Sin embargo, el número de colores sigue siendo más reducido que el de la Neo Geo. Lo dicho, son dos consolas distintas.

2- Para ser lo más conciso posible: NO. Una pena, ¿verdad?

3- Supongo que te refieres a cuántos megas puede tener un juego de M.D. Si es así, la respuesta es fácil. Se está preparando una placa con 36 megas.

4- Se está planeando un Street Fighter III, pero más vale que por el momento te concentres en la segunda parte y no te pierdas en sueños que pueden tardar mucho, mucho en hacerse realidad. (Qué poética me ha quedado la frasecita).

¿Qué tal andamos, consolegas? Bueno, creo que esa pregunta sobra, porque ya imagino cómo os lo estaréis pasando en vuestra piscina o playa favorita. Como veis, por fin he conseguido convencer a mi jefe para que me dejara ir unos días a la costa. Pero eso sí, sólo para darme un bañito de vez en cuando. Porque con tanta pregunta, me queda poco tiempo libre. Pero en fin, no os preocupéis, y seguid mandando cartas a: **HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.** C/ de los Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Sin olvidaros de indicar en una esquina: **TELÉFONO ROJO.** Y... ¡al agua, patos!



Nuevas versiones



¿C ómo estás Yen? Tengo una Super Nintendo y me gustaría saber algunas cosillas: 1- ¿Es verdad que saldrá el juego de las Totugas Ninja para cuatro jugadores y con 16 megas para Super Nintendo? 2- ¿Y el Final Fight II, el Street Fighter III y U.N. Squadron 2? 3- ¿Por qué en la revista (y no es por ofender) se ven tan mal los gráficos de Super Nintendo? 4- ¿Cuándo saldrá el Street Fighter II de Mega Drive?

Salva Oficial Gordón

1- Lo que es seguro es que este juego tendrá dieciséis megas, pero no tengo muy claro lo de que los cuatro jugadores sean simultáneos. De este juego se han dicho muy pocas cosas y se saben menos todavía. ¿Cuándo? Te responderé a la "gallega" ¿Quién sabe?

2- El Final Fight II estará muy pronto entre tus manos. Como ya sabrás, incorpora dos personajes nuevos y mantiene a Haggard. Además pueden jugar dos a la vez. Con respecto al S.F.III, todavía no se puede decir nada. Más vale que vayas pensando en el Turbo, que ya es una realidad. De la segunda entrega del U.N. Squadron no tengo ni idea. Qué se le va a hacer, no soy perfecto... Pero casi.

3- Pues me has ofendido. No sé qué revista leerás tú, pero de la nuestra hemos recibido más de una alabanza por las pantallas de S.N. Puede haber problemas con un juego en concreto, pero en general son muy buenas. Y no es por echar flores.

4- Casi me atrevería a decir que ya. Están a punto de terminarlo, y luego lo que tardan en distribuirlo. Pero no será mucho, tranquilo.



El multi-tap

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que mejor que a mí. Tengo unas dudas sobre el Cerebro de la Bestia. Bueno, no me enrollaré e iré a hacer el you win!!! Ahí van!!!, okey??? 1- ¿Cuándo sacarán el Multi-tap? ¿Cuánto costará? 2- ¿Tardará en venir el CD ROM de la S.N.? 3- ¿Sabes si sacarán el World Heroes y Art of Fighting? 4- Dime juegos que salgan a finales de verano y que tengan 16 megas.

El Viciado Enmascarado (Barcelona).

1- Ambas cosas dependen de los distribuidores. No sé en qué fecha llegará.

2- Tardará, porque se está retrasando su fabricación. Posiblemente saldrá a finales del 94.

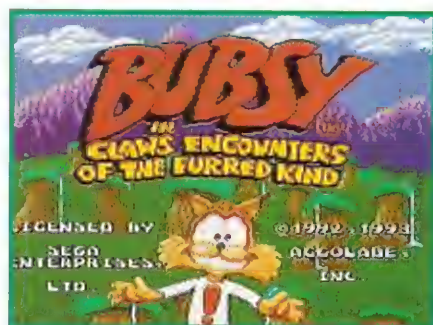
3- Hay un reportaje genial en el número 22 de esta revista. Seguro que te saca de dudas.

4- Art of Fighting, Fatal Fury 2, Bubsy the Bobcat.

Un gato muy peculiar

¿Qué tal Yen? Soy el dichoso poseedor de una Mega Drive y tengo unas dudillas que espero me sepas resolver. Bueno, ahí van:

1- ¿Cuándo saldrá Bubsy the Bobcat y cuánto costará?



2- ¿Para cuándo el Mega CD y sobre qué precio estarán sus lanzamientos?

3- ¿Saldrá el Bola de Dragón ZZ para Mega Drive?

4- ¿Qué juegos me aconsejas de éstos: Tiny Toons, Batman Returns, Tortugas Ninja V, Flash Back y Fatal Fury?

José María Escartín (La Rioja)

1- Sobre el mes de septiembre u octubre más o menos. No te puedo decir todavía nada sobre su precio.

2- El Mega CD se pone a la venta en septiembre, y se lanzarán a la vez 25 espectaculares títulos. Y

es que quieren que haya donde elegir...

3- Lamento mucho tener que repetir por enésima vez que no.

4- Tienes buen gusto. Todos ellos son buenísimos programas con grandes posibilidades. Yo, personalmente, me decanto por Flash Back; acción, intriga y emoción hasta el final. Luego, el Fatal Fury, con sus geniales gráficos y movimientos. El Tiny Toons, plataformas a todo pasto, divertido y colorista. Las tortugas y Batman mucha acción, golpetazos varios. En fin, como puedes ver, me gustan todos.

Una de vampiros

Come on, Yen! Felicidades por tu sección. Bueno, a las preguntas: 1- ¿Va a salir Dracula para G.B. o Mega Drive? 2- ¿Saldrá Dragon Ball para la Mega Drive? 3- ¿Existen las tiendas de juegos importados de EEUU? 4- ¿Los cartuchos de la española son compatibles con la americana? 5- ¿Es el S.F. II de Mega Drive mejor que el de Super Nes? 6- ¿Cuáles son los mejores juegos para Game Boy, quitando el Mario Land II?

José Antonio Morales Gómez (Valencia)

1- El Dracula va a salir para Mega Drive, Mega CD y Super Nintendo. Pero nada por ahora para



Game Boy. No se puede tener todo.

2- NO.

3- Sí, existen tiendas que venden juegos de importación, tanto de USA como de Japón, pero tienen la pega de las compatibilidades.

4- Algunos cartuchos americanos funcionan en la Mega Drive, pero sólo algunos.

5- El S.F. II de Mega Drive tiene la ventaja del ser el Champion Edition. Por lo demás, no te puedo hacer una comparación directa porque aún no está terminado el juego. De todos modos, no hay duda de que ambos son dos programas geniales.

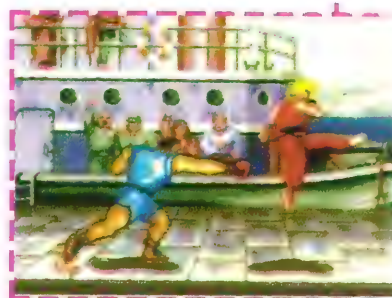
6- Lo mejor de Game está por llegar. Apunta: Mortal Kombat, Jurassic Park y Raging Fighter.

¡A luchar!

Hola Yen, ahí van unas preguntillas.

1- ¿Qué juego es mejor: El Fatal Fury, el Street Fighter II, el Streets of Rage II o el Splatter House III? 2- ¿Me podrías decir algún truquillo para el Hellfire de Mega Drive? 3- En las fotos del Street Fighter de Mega Drive el color es un poco raro ¿Es así o es que han salido un poco mal? 4- ¿Por qué los cartuchos de Super Nintendo son más caros que los de Mega Drive? ¿Acaso son mejores?

Albert Verduga (Barcelona)



1- Según mis gustos: Street Fighter II, Splatter House III, Fatal Fury y Street of Rage II.

2- Con este truco, empezarás a jugar en el nivel más difícil con 100 créditos. Vé a opciones y haz: Level: Hard, players: 4, Sound Test: 01, rapid: on, y espera unos 10 minutos.

3- Al ser diapositivas, tienen peor calidad que cuando digitalizamos las pantallas. Además es un juego que todavía no está terminado del todo

4- A veces, los cartuchos llevan chips especiales que los hacen ser más caros. Pero no por ser más caro un cartucho tiene que ser mejor que otro.

Acerca de la Turbo

¿Qué tal Yen? ¿Te sigue esa racha de suerte que te permitió enrollarte en Hobby

Consolas de por vida? Si es así, ahí van unas preguntas sobre la Turbo Grafx: 1- ¿Qué hay sobre el Street Fighter II para la Turbo? 2- ¿Qué tal están Double Dungeon, Fantasy Zone y Galaga 90? 3- Dime los cinco mejores juegos para Turbo Grafx, sin contar el PC Kid 2. 4- ¿Sirve el adaptador para juegos japoneses tanto para tarjetas como para cartuchos? 5- ¿Hay algún lanzamiento fuerte para esta fechas?

Miguel Angel Rodríguez (Málaga)

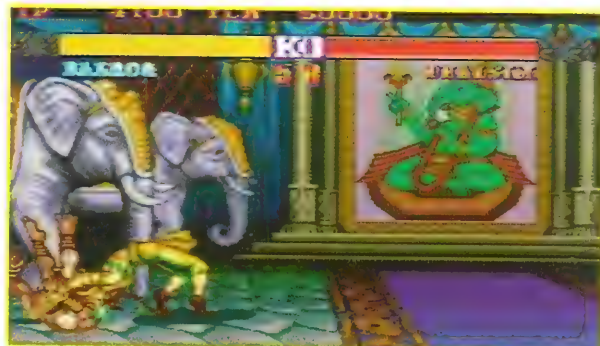
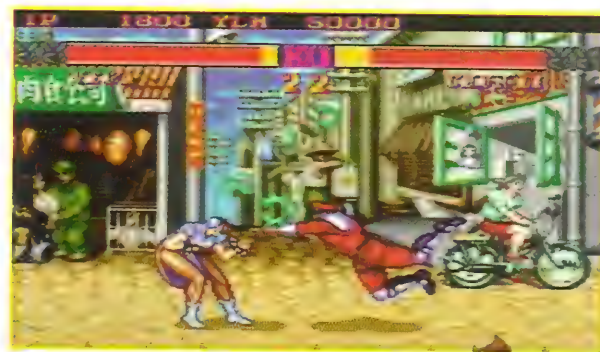
1- Está apuntito de salir, pero no en España. No sé el tiempo que tardaremos en poder disfrutarlo en nuestro país. Por lo pronto, yo ya lo tengo reservado...

2- Double Dungeon es un juego de rol con opción para cinco jugadores; muy divertido. Fantasy Zone es un colorista arcade de originales personajes; difícilillo, pero divertido. Del Galaga ¿qué quieres que te diga?; como siempre.

3-Final Match Tennis, Devil's Crush, Bomber Man, Operation Wolf, SplatterHouse.

4- Perdona, pero la Turbo Grafx sólo acepta tarjetas. El adaptador vale para cualquiera de Nec y para las consolas Turbo Grafx, Turbo Express y Turbo Duo.

5- Pc Kid 3 y Batman, pero todavía no están en España.



El chip prodigioso

Hola Yen. Espero que no estés muy agobiado y contestes estas preguntas.

1- ¿Saldrá el U.N.

Squadron para Mega Drive? 2- ¿Tienes idea de alguna secuela del Ghouls and Ghost? 3- Saldrá la tercera parte de Street of Rage y del Golden Axe? 4- ¿Puede salir algún juego para Mega Drive con más de 16 megas? 5- ¿Podrían instalar en los cartuchos de Mega Drive un chip como el super FX? 6- ¿El proyecto de la Mega Drive II sólo se limitará a mejorar la consola exteriormente o también la mejorará técnicamente? 7- ¿Cuándo saldrá el Castlevania para la Mega Drive? 8- ¿Puedes mostrarme fotos del Mortal Kombat?

Pedro León Sistach (Barcelona).

Hombre, agobiadillo siempre anda uno. Pero ya que te empeñas...

1- De momento no, pero nunca se sabe...

2- Pues ahora mismo no se me ocurre ninguna.

3- El Street of Rage III saldrá estas navidades en Japón y el Golden Axe III ya lo puedes ver en las páginas de esta revista.

4- Claro que puede, pero de momento no hay nada preparado.

5- Sí, de hecho ya existe y se llama Super Procesor. Es similar al FX de Super Nes y se incluirá en juegos como el Virtual Racing.

6- Sólo cambiará su aspecto exterior, haciéndose más redondeada y pequeña. Pero su estructura interna no variará.

7- Se llama Vampir's Killers y aunque haya que esperar un poquito, merece la "pierna".

8- No sé, no sé...



Pensando en el CD Room

Muy buenas Yen. How do you do? Te escribo para que me contestes un camión de preguntas. 1- En el Fatal Fury de Mega Drive, ¿qué puedo hacer para elegir a otros luchadores? 2- ¿Es cierto que la Mega Drive tiene 10 canales de sonido y 6 son estéreo? 3- ¿Es mejor el Final Fight o el Street of Rage 2? 4- ¿Cuánto cuesta el CD Room? ¿Es mejor que el de Super Nes? 5- ¿Cuánto

costará un juego de CD Room?

José Mandel Alonso (Sevilla)

Lo del «camión» iba en serio. Perdona que sólo te haya contestado estas preguntas,



pero el espacio es reducido y he creído que son las más interesantes. Espero que lo comprendas.

1- En el modo versus puedes elegir a cualquiera, pero en el normal, sólo a los hermanos Bogart y a Joe. Lo siento.

2- Sí, es cierto.

3- A mí me gusta un pelín más Final Fight, pero en cualquier caso, son dos juegos geniales.

4- Es difícil que sea mejor o peor, porque el de la S.N está sin terminar. Su precio rondará las 40.000 pesetillas.

5- La variación con respecto a los cartuchos será mínima porque, si bien el soporte es más barato, la programación es más cara. Habrá que rascarse el bolsillo.



Otra de la Mega Drive

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que pudieras contestarme a esta preguntas: **1-** ¿Cuál de estos juegos te comprarías: Flashback, Tiny Toons, Cool Spot o Fatal Fury? **2-** ¿Sabes algo del Dragon Ball y del Art of Fighting para Mega? **3-** ¿Es necesario tener un mando de seis botones para el Street Fighter o con los mandos de tres botones basta? **4-** Sobre el King of the Monsters II, ¿sabes si saldrá para Mega Drive o Super Nintendo? **5-** ¿Sabes algo de un juego definitivo de baloncesto? **6-** ¿Sabes algún súper-lanzamiento próximo para Mega Drive? **Miguel Santamaría (Valencia)**

1- Cualquiera de ellos sería una gran elección. Si lo que te va son los juegos de lucha, no lo dudes y hazte con el Fatal Fury. Si tu pasión son los juegos con acción, truco y originalidad, corre a por el Flashback (mi preferido). Y para plataformear como un loco y divertirse con unos gráficos llenos de color y simpatía, te valen perfectamente el Spot o Tiny Toons. Acertarás en cualquier caso.

2- Del Dragon Ball olvídate, y del Art of Fighting no se sabe nada para Mega Drive.

3- Puedes jugar con un pad normal, pero perderás muchas de las posibilidades de juego. Diría que es casi imprescindible hacerse con el mando de seis botones.

4- Por el momento no se ha comentado nada sobre este tema, pero nunca se sabe.

5- Para Super Nintendo está el Tecmo NBA Basketball, que es una auténtica gozada. Lo mejor que hay para Mega Drive es el Bulls Vs Lakers, que supongo que ya conocerás.

6- Jurassic Park, Virtual Racing, Young Indy, Shinobi 3 y muchos más. Naturalmente, te mantendremos informado.



Realismo puro

Estimado Yen, ahí van unas dudas con la esperanza de ser resueltas: **1-** ¿Qué me puedes decir del Street Fighter II que he visto en algunos salones recreativos, mucho más rápido, con más golpes y en el que puedes cambiar de personaje en medio de la partida? **2-** ¿Qué juegos de Neo Geo saldrán en Mega Drive? **3-** Háblame del Holosseum de Sega.

Sergio Cisneros Cueva (Navarra)

1- Me estás hablando del Street Fighter II Turbo, en la versión Champion Edition. Es un 15 % más rápido y se pueden realizar los golpes mágicos de maneras distintas y más espectaculares. Saldrá próximamente para Super Nes.

2- Muy sencillo: TODOS. Fatal Fury 2, Art of Fighting, World Heroes... ¿La fecha?, a principios del 94.

3- Se trata de una especie de casco que proporciona la sensación de estar sumergido totalmente en el juego. Es decir, es un periférico que tratará de llevar hasta tu casa la tan traída realidad virtual.

Un Game Boyero

Hola Yen. Tengo una Game Boy y



me gustaría hacerte unas preguntillas.

1- ¿Saldrá el Super Pang para Game Boy? ¿Me podrías poner una foto de sus pantallas? **2-** ¿Cuándo saldrá el Mortal Kombat para la misma consola? ¿Es igual que la máquina? Puntúalo. **3-** ¿Qué es el Barcode Battle? **4-** ¿En qué consiste el Barcode Boy? ¿Mejorará la calidad de los gráficos de Game Boy? **5-** ¿Cuál crees que es el mejor juego para Game Boy que hay ahora mismo en España? **6-** ¿Y el más difícil? (sin contar con el Dragon's Lair). **7-** Aunque parezca pesado, ¿saldrá algún día el Street Fighter 2 para G. B.? Gracias **Félix José González (Madrid)**

1- Va a salir, pero no sé cuando. No puedo ponerte una foto porque no la tengo.

2- El día 16 de septiembre será su lanzamiento oficial. Se han suprimido los escenarios para ahorrar memoria y que así se puedan realizar todos los golpes. No te puedo dar una puntuación, porque aun no lo he podido probar directamente.

3- El Barcode Battle es una pequeña consola que funciona mediante códigos de barras. Sus juegos no son de lucha, sino de rol. Es en color.

4- Es un adaptador con el que podrás jugar a los juegos de Barcode Battle en la Game Boy, pero no potencia las posibilidades de la portátil de Nintendo ni la convierte en una consola a color.

5- Ahí van cuatro: Mario Land 2, Batman Return, Megaman 2, Asterix.

6- The Blues Brothers, Probotector o Escape From Camp Deadly.

7- No va a salir, pues la Game Boy no tiene capacidad suficiente para manejar la enorme cantidad de información que baraja este juego. Si lo hicieran, posiblemente te defraudaría.





El Anillo de Rubí

Hola Yen, me gustaría que tu inteligencia y sabiduría me sacara de algunas dudas.

1- ¿Cuáles son tus juegos favoritos para S.N.? 2- ¿Dónde puedo encontrar el Dragon Ball para esta consola? 3- ¿Cuál de estos juegos te parece mejor: Stars Wars, The Blues Brothers o The Return of the Jocker? 4- En el juego Faxanadu, ¿para qué sirve el Anillo de Rubí?

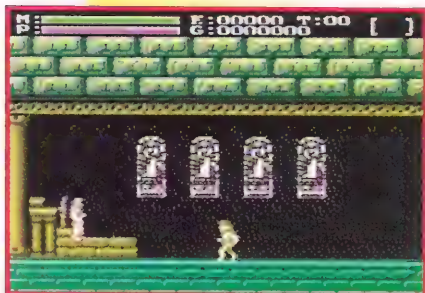
Una pucelana de Valladolid.

1- The Battle of Olympus, The Legend of Zelda y Super Mario Bros 3.

2- En España no lo podrás encontrar y, lo que es peor, creo que nunca llegará, ni siquiera a tiendas de importación.

3- Cada uno en sus estilo son verdaderas joyas, pero yo siento cierta debilidad por el Stars Wars.

4- El Anillo de Rubí te permite mover piedras. Teniéndolo en tu poder, sólo tienes que avanzar hacia la zona superior derecha del segundo pueblo. Allí verás una fuente apagada y una puerta. Si empujas una de las piedras de la fuente, el agua volverá a correr y bajará la escalera que te permitirá acceder al siguiente pueblo. Es fácil.



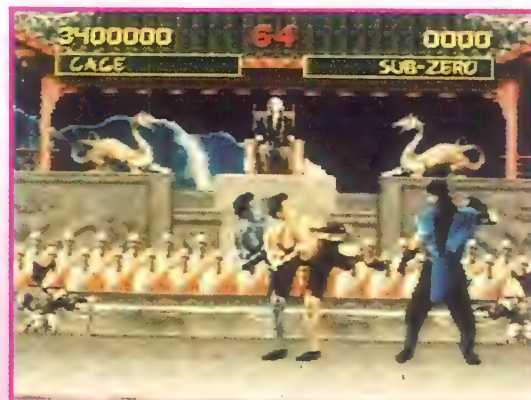
Made in USA

Hola Yen, te voy a hacer varias preguntas. 1- Si me compro un ND en América para la consola española, ¿funcionará?

2- Si la respuesta es no, ¿podría funcionar por medio de algún aparato? 3- Los mandos y joysticks americanos, ¿funcionan en la S.N española? 4- ¿Los juegos de Master System y Game Gear americanos funcionan en la Game Gear española? ¿Y los periféricos?

5- ¿Funcionan los CD de Mega Drive en el CD de Super Nintendo? 6- ¿Cuántos jugadores tiene el Mortal Kombat? Muchas gracias.

Erik el Vikingo



1- Primero: es difícil que te los puedas comprar este verano, porque, con un poco de suerte, lo tendrán acabado para finales del 94. Segundo: es más que posible que sean incompatibles. Yo que tú no me arriesgaría a comprarlo y que cuando llegues aquí todo sean problemas.

2- Para que te hagas una idea, existe un adaptador para el CD de Mega Drive que permite usar discos de Genesis en en el Mega CD, pero es indispensable que la consola sea la Mega Drive española. Y como ya te he dicho, el CD de Nintendo no está terminado, y por lo tanto no existe adaptador y tardará en existir.

3- Lo único que te puedo decir es que los mandos de la consola japonesa no sirven para la española. Casi con toda seguridad, ocurre lo mismo con la americana.

4- En EEUU se usa un sistema de TV distinto del nuestro, y por lo tanto los cartuchos y las consolas están preparados para ello. Sin embargo, este problema no lo tiene la Game Gear (ni la Game Boy) porque llevan "televisión" incorporada. Los cartuchos de Game Gear americanos sí que te valdrían, y los periféricos también.

5- ¿Estás de broma o qué?

6- Tienes siete luchadores a elegir entre un total de doce.

Esas desconfianzas...

Hola Yen. Estoy mosqueado porque he mandado muchas cartas y no habéis publicado ninguna. Me gustaría saber si es que la gente que no está suscrita a Hobby Consolas tiene menos derecho a participar; si es así, mejor que lo especifiquéis. Aprovecho para hacerte unas preguntitas: 1- ¿Saldrá Ecco en versión Mega CD? ¿Para cuándo? ¿Y la segunda parte? 2- El mando especial del Street Figther II, ¿hay que comprarlo aparte o se incluye en el precio del cartucho? 3- ¿Cuándo será la fecha fija en que podamos comprar el Mega CD y qué juegos estarán con él a la venta?

Diego M. Márquez (Almería)



Yo también estoy mosqueado porque pienses que tengo favoritismos. Nadie tiene prioridad para que yo conteste sus cartas. Pero lo que tienes que entender es que me encuentro con cajas y cajas de preguntas, y no puedo responderlas a todas. Cuando selecciono cartas, procuro escoger aquellas que planteen dudas de interés general y que además no haya contestado antes. Tienes que comprender que soy uno a responder y muchos a preguntar. Y recuerda que yo no tengo favoritismos porque, como lo vuelvas a insinuar, me mosqueo de verdad. Ahí van tus respuestas:

1- Sí, va a salir en septiembre y te va a dejar maravillado por su calidad. Puedo decirte que se está preparando la segunda parte, pero aún no se sabe nada de nada.

2- Mucho me temo que tendrás que comprarlo aparte. Lo que es posible (sólo posible) es que Sega monte algún pack en el que se incluyan la consola, el juego y el pad.

3- La fecha oficial del lanzamiento del Mega CD es en el mes de septiembre, y entre los juegos que se van a presentar aparece tu añorado Ecco. Si quieres saber más cosas, no te pierdas ni una línea del reportaje que te ofrecemos en este mismo número.

¡¡SORTEAMOS 75 CARTUCHOS TINY TOON PARA SUPER NINTENDO!!

1.- ¿Cuál de estos deportes es el que aparece en una de los bonus al finalizar una fase?

- A.- Fútbol
- B.- Squash
- C.- Pelota Vasca

2.- ¿Quién es el productor de TINY TOONS?

- A.- Kawasaki
- B.- K de Kilo
- C.- Konami

3.- ¿Cómo se llama el protagonista?

- A.- Buster Bunny
- B.- Mickey Mouse
- C.- Super Buster

4.- ¿Cuántas fases tiene el juego?

- A.- Seis
- B.- Doce
- C.- Tantas como resistas

5.- ¿Dónde transcurre la última fase?

- A.- En la EXPO
- B.- En un almacén a las afueras de Chicago
- C.- En el espacio

6.- ¿Cómo se llama la Universidad dónde va nuestro protagonista en la primera fase?

- A.- Looniversity
- B.- University of Conejos Reunidos
- C.- New York University

7.- ¿Cuál de estos objetos te dan energía?

- A.- Plátanos de Canarias
- B.- Anillos
- C.- Zanahorias



Date prisa, viejo, resuelve este simpático cuestionario y envía tu carta a **HOBBY CONSOLAS** ¡Suertes mil!

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO TINY TOON

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Julio de 1.993 al 1 de Septiembre de 1.993.

3. El sorteo se celebrará ante Notario en Madrid, el día 6 de Septiembre de 1.993.

4. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá setenta y cinco cartas que serán las premiadas con un cartucho del juego TINY TOONS para la consola Super Nintendo. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6. Los resultados de este sorteo se publicarán en el número de Octubre de la revista.

7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN CONCURSO TINY TOON

Nombre y apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia.....C.P.
Teléfono.....

Las respuestas son:

1..... 2.....
3..... 4.....
5..... 6.....
7.....

**Es la hora de jugar
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...**

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

**¡AYUDA A LINK
A MATAR AL
DRAGON DE LA
GRUTA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Hora, despertador y juego Zelda
(4 niveles y 4 grutas diferentes).
Incorpora 9 sonidos distintos,
(se pueden desconectar),
marcador de máxima
puntuación.
Instrucciones
en castellano
y pila.

**¡PON A
PRUEBA TU
COCO!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Hora,
y juego Tetris
(varios niveles
de dificultad).
Incorpora 8 sonidos
diferentes,
marcador de
máxima
puntuación.
Instrucciones en
castellano y pila.

**¡Pídenoslo,
y te lo enviaremos
por correo
HOY MISMO!**

Hora, despertador
y juego Super
Mario Bros.
(4 niveles).
Incorpora 13
sonidos diferentes,
(se pueden
desconectar), marcador
de máxima puntuación,
instrucciones en
castellano y pila.

**¡RESCATA
A LA
PRINCESA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.....APELLIDOS.....
DOMICILIO.....LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....CODIGO POSTAL.....TELEFONO.....

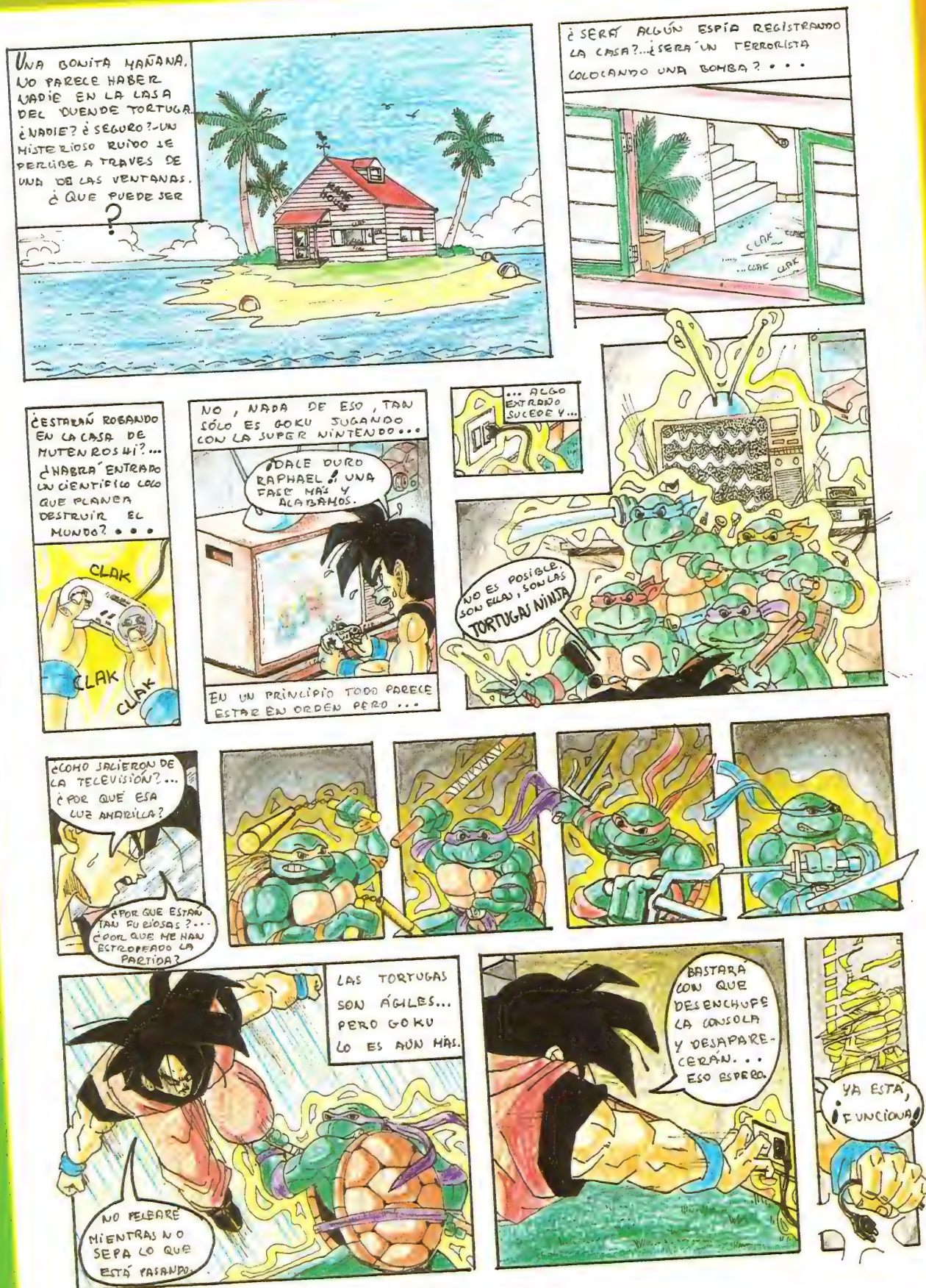
Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº
Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

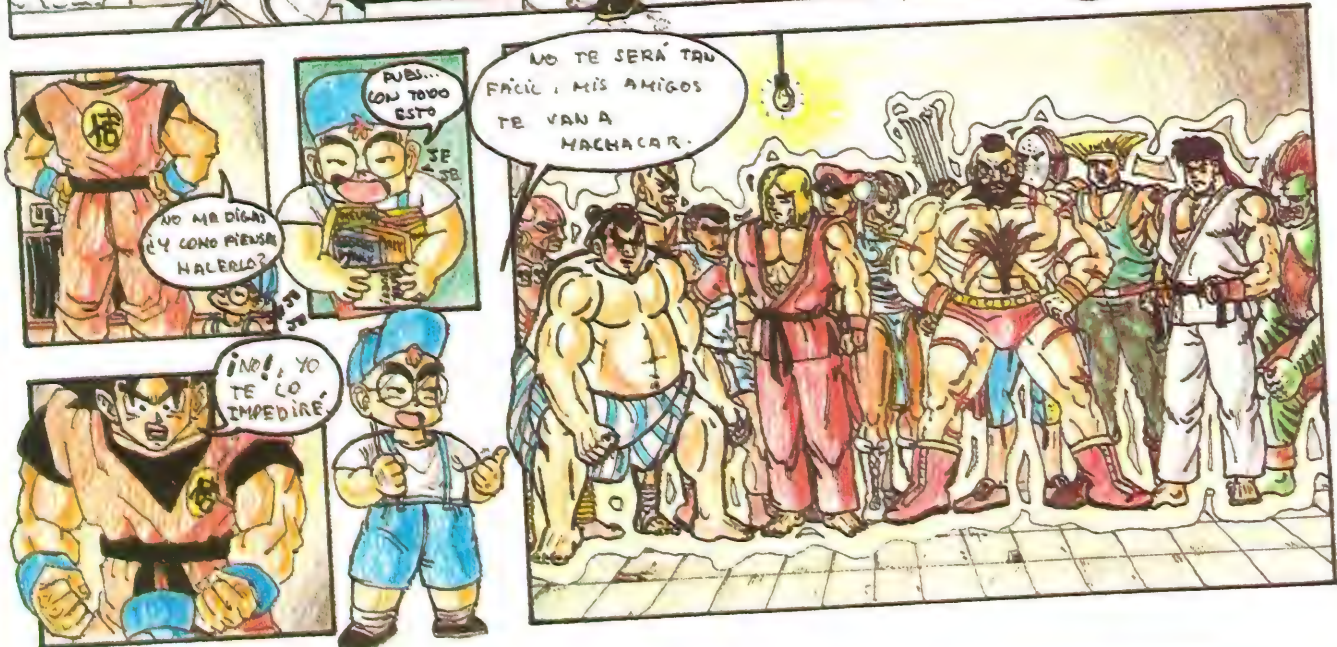
Fecha y firma:

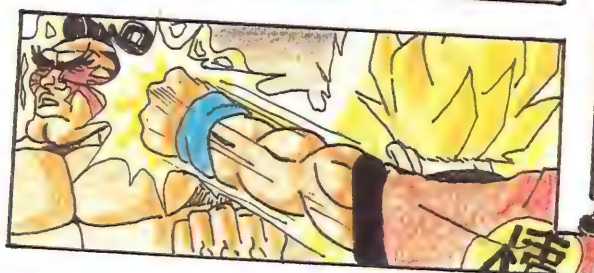
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

GANADORES DEL CONCURSO DRAGON BALL



Y para hacer una pequeña parada entre cartucho y cartucho, ¿qué tal una nueva aventura de vuestro amigo Goku? Pues bien, aquí la tenéis, gracias a **ALBERTO ARIAS FERNÁNDEZ**, todo un artista en esto de hacer comics. En esta ocasión, Goku se va a encontrar cara a cara con las mismísimas Tortugas Ninja. ¿Verdad que un cartucho con estos personajes sería maravilloso? Bueno, no soñemos tanto y echad un ojo a este atractivo cómic, que vale la pena.





UNA VEZ MÁS SON GOKU HA SALVADO AL MUNDO CONSOLERO DE UNA TERRIBLE AMENAZA — GRACIAS GOKU —



GAME MASTERS

por M.A.D.

STREET "FIEBRE" 2



Por fin han llegado a mis privilegiadas manos dos de las nuevas y alucinantes versiones del mejor juego de lucha de todos los tiempos: **Street Fighter II Turbo** para la S.NES y **Street Fighter Champion Edition** para Turbo Grafx.



STREET FIGHTER II TURBO

La fiebre continúa. Y no me refiero al sábado noche de Travolta, sino al juego que ha revolucionado los esquemas del beat'em up en su versión «hand-to-hand».

Por supuesto, os advierto antes de nada que estos cartuchos no llegarán a España hasta dentro de unos cuantos meses. Pero aquí estoy yo para que sepáis tanto o más que cualquier japonés

listillo del monte. Así que dejémonos de monsergas, y vayamos al grano.

Capcom se ha esmerado en la realización del **SF II Turbo**. El nivel del programa es excelente, así como la elección del subtítulo «Turbo». Como ya os contaron mis compañeros en el macro-reportaje del número pasado, esta versión es aproximadamente un 15% más rápida que el juego original. Pero eso era el mes pasado. Ahora, con el cartucho en mi poder, ya lo sé todo (o

casi todo). El juego incorpora una opción para competir en el **Champion Edition Mode**, con lo que la velocidad del juego vuelve a ser genuina. ¿Que qué quiere decir esto? Pues que se podrá elegir el nivel de velocidad a gusto del consumidor. Interesante, ¿verdad? Claro, que os aconsejo que al principio utilicéis la velocidad de siempre, sobre todo para los cuatro últimos luchadores. De otro modo, los golpes especiales de estos personajes os resultarán realmente difíciles de parar.

Los luchadores parecen más maduros (¿?) que en otras ocasiones: Zangief ya no es tan vulnerable y algunos personajes, como Chun Li, gozan de nuevos golpes. En

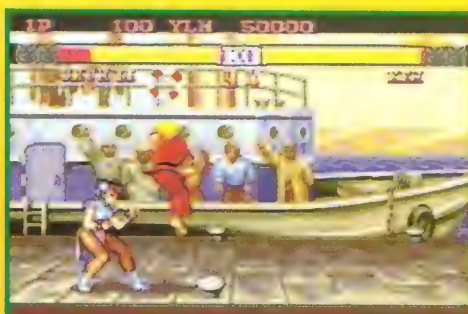
cuanto a los finales, os diré que son bastante completos y que incluyen todos los efectos de sonido que se echaron de menos en la primera versión. Tampoco falta la «famosa» fase de bonus de los «barriles» voladores. Vamos, que los 20 megas no son ninguna patraña.

El 10 de julio ha salido a la venta en Japón, a finales de agosto lo hará en USA, en octubre en el Reino Unido, y en España... ¿quién sabe cuándo?, que diría Lobatón.

TURBO (NEC) GRAFX

Algo más humilde es el programa que se ha realizado para la Turbo Grafx (licenciado por Capcom pero realizado por NEC). Sin embargo, mi primera impresión

CHAMPION EDITION TURBOGRAFX



fue de sorpresa al observar que la diferencia en el colorido con respecto al original era prácticamente nula, pese a que esta consola tenga una capacidad menor que la Super Nes. Aun así, hay algunos defectos reseñables, como el **parpadeo de los luchadores** antes del combate o el flojete sonido con el que nos han obsequiado. Ya, ya sé lo que estáis pensando. La **limitación de botones del pad** es un pequeño inconveniente, que los programadores han tratado del solventar **habilitando el botón «select»**. En personajes como Chun Li que realiza movimientos muy rápidos, este

problema cobra mayores dimensiones, pero en general puede superarse (incluso, con el interruptor «turbo» se pueden lanzar varios golpes a la vez). Aunque también existe la posibilidad de adquirir el pad de 6 botones, claro. En definitiva, un gran juego, aunque no llega al nivel de otras versiones.

Y como dato final, una característica común a estos dos programas, ante la que no pude por más que indignarme: **los nombres de los cuatro últimos luchadores han sido intercambiados**. Me explico. Balrog ahora es Bison; Vega se llama Balrog, etc. Y yo me

pregunto: ¿por qué demonios han hecho esto? Os prometo que encontraré al culpable.

LO ÚLTIMO EN CD

Aunque quizá habría que decir «menos», porque la historia de este soporte se está convirtiendo **en el culebrón de nunca acabar**. De momento, el primer planteamiento que se hizo sobre este tema se ha ido al garete. La idea de crear algo «infinitamente» mejor al Mega CD ha llevado a las cabezas pensantes de Nintendo a desestimar la primera idea. Ahora se habla de la utilización de una nueva consola de 32 bits que incorporaría una

moderna unidad de CD, sin aprovechar la potente pero limitada S.NES como complemento del CD-ROM. Incluso ya se habla de un nombre: **la Super Nintendo CD-Drive**. El caso es que de triunfar finalmente este proyecto, no veríamos los resultados hasta el 95/96, como muy pronto. Como veis, la cosa va para largo.

Y ya que os he hablado de los 32 bits, **Sega** tampoco se quiere quedar atrás en la carrera de los nuevos soportes, y ha confirmado la realización de una nueva consola de **32 bits para las Navidades del 94**. Esta

GAME MASTERS

por M.A.D.

supuesta maravilla utilizará todo tipo de VR chips, un enorme "buffer" de RAM y una paleta de colores de decenas de millar. Incluso se comenta que incluirá una unidad CD. Y es que la competencia no da lugar a treguas.

Y para finalizar, una novedad que no me resisto a contaros, pues la primera parte es uno

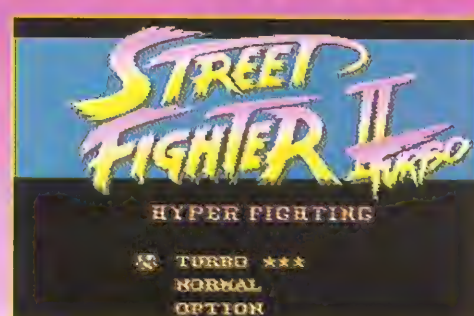
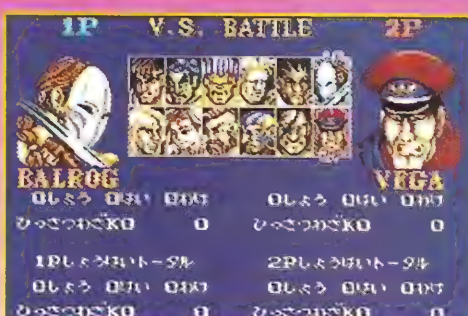
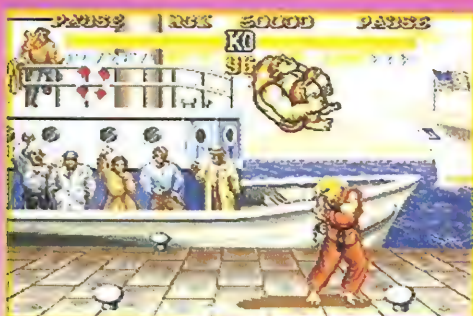
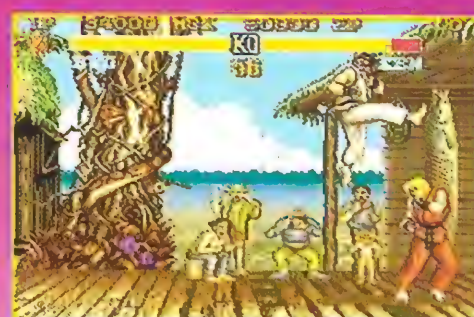
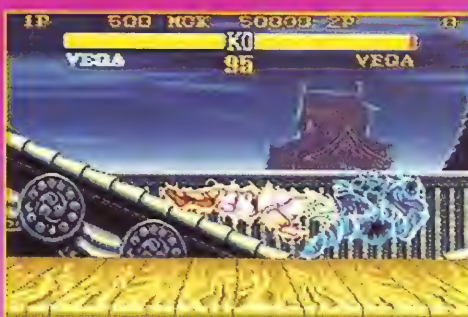
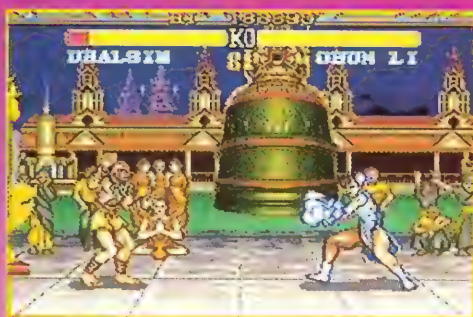
de mis juegos preferidos: **Super Star Wars**. Sí amigos, en USA aparecerá en otoño el **Super Empire Strikes Back para Super Nintendo**, con una estructura muy similar al anterior cartucho. Los gráficos siguen siendo «de película» y la banda sonora absolutamente sublime. Y esta vez, además, **habrá viaje en el Halcón Milenario**.

Una grata noticia para los amantes de las cosas bien hechas.

Cada vez os ofrezco más y mejores novedades. A cambio sólo os pido vuestra fidelidad, si es que queréis seguir a la vanguardia de este mundillo. Así que coged lápiz y papel, y poneos a escribir. Muchos sabéis más de lo que creéis.

M.A.D.

SF II TURBO SUPER NINTENDO



EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Como me he enrollado mucho en mi excelente comentario de este mes, sólo contestaré a las preguntas que de verdad merecen la pena.

Hello, "Macros" Louredo. **El 3DO está realizado con una tecnología cuatro años posterior a la del CD-I**, así que adivina cuál es mejor. Y su paleta contiene varios millones de colores. Gracias por tus halagos.

Buenas Egoitz... A(je,je) Moreno. La elección de estos dos sistemas (Consolas y PC's) **depende del uso que les quieras dar**. Está claro que para jugar, la ventaja corresponde a las consolas.

Querido (por decir algo) Jocker. Del **Dragon Ball 16**

megas para Mega Drive sólo me han llegado rumores de que podría realizarse, y eso de que lleva tiempo circulando por Japón **es el camelo más grande** que ha llegado hasta mis oídos en los últimos... diez minutos.

Sólo lo repetiré una vez más, Nachete «alias» King: el SF II para Mega Drive **saldrá en Septiembre en USA y en España, probablemente, en Navidades**.

Eso es todo, amigos. Divertíos mucho; este consejo os doy, porque M.A.D. el «sabiondo» soy. Mucho más, el mes que viene... siempre que me escribáis a:

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos N°4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

¿ECHAMOS UNA CARRERA?
El espacio exterior es un mundo por descubrir. Embárcate con Buzz Aldrin y descubre en este número de PCMANIA todos los secretos del último juego de Interplay. ¿No quieres ir tan lejos? ¿Qué tal una paradisíaca isla en la que han empezado a suceder cosas extrañas? «Cobra Mission» te garantiza la emoción de ser un detective privado en un juego lleno de sensualidad. Pero dicen que no hay nada más sensual que una imagen perfecta. Tan perfecta como las que se pueden realizar con los programas de imagen sintética que el shareware pone a tu alcance y nosotros recopilamos en un informe. Viajamos también hasta Chicago para contarte lo mejor del CES. Y si quieres conocer las aventuras a fondo un completo informe te cuenta el pasado y el presente de este fascinante género. Además puedes descubrir cómo resolver «Les Manley in: Lost in L.A.». La guinda a este pastel la ponen las mejores demos del momento: «Flashback», «The Patrician», «Veil of Darkness». Vamos, echa una carrera hacia el kiosco o te quedarás sin ella.



¡Ya a la venta el número 10!



Nintendo

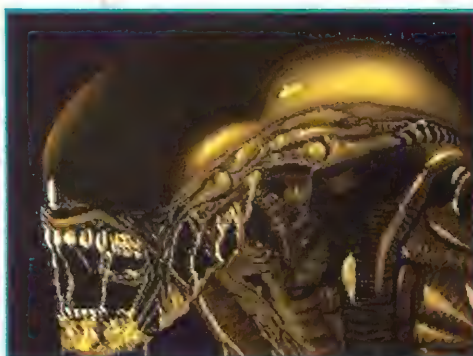
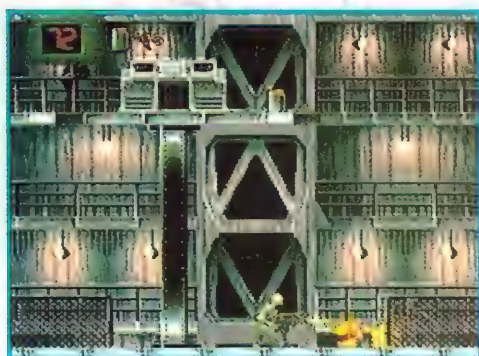
EL NINTENDO QUE VIENE

Desde el número pasado se viene notando una carencia de novedades para las consolas Nintendo. Los que tengáis una Nes, una Game Boy o una Super Nintendo podríais pensar que se habían olvidado de vosotros. Cuatro juegos para cubrir las necesidades de tres consolas es un pobre bagaje. Sin embargo, no desesperéis. Un aluvión de juegos alucinantes os espera a la vuelta del verano. Desde el duro Mortal Kombat al terrorífico Adamm's Family 2. Plataformas, acción, lucha: todo lo que lo necesario para vuestras consolas.

SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO

"ALIEN 3"

La peor de las pesadillas



Con "Alien 3" Acclaim ha preparado un cartucho que no tiene nada que envidiar a la película en la que se basa. La nave "Sulaco" sufre una grave avería. Como consecuencia, los tripulantes son



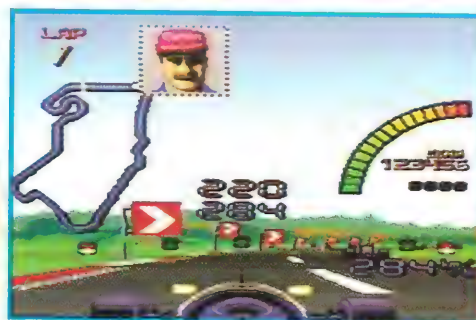
lanzados al planeta prisión Fiorina "Fury" 161. La única superviviente, la teniente Ripley, deberá acabar de una vez por todas con la amenaza alienígena. Una misión de la que depende tu vida y en la que sólo puedes cazar o ser cazado.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

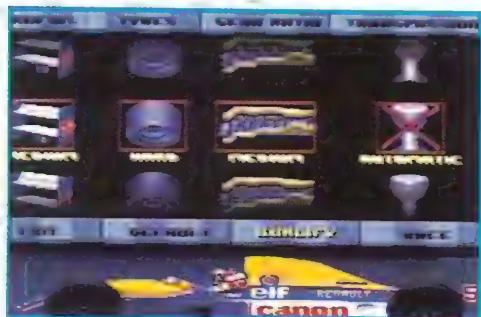


Toda la emoción de las carreras

Pronto podremos disfrutar de este cartucho de carreras. ¡Dieciséis circuitos y un campeonato del mundo! **Gremmlin** no ha querido dejar fuera ningún detalle. Un **extraordinario scroll**, una vertiginosa **sensación de**

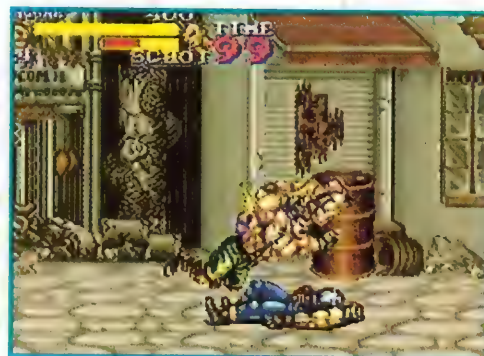


velocidad y una **gran maniobrabilidad** hacen de este programa el juego ideal para los amantes de las carreras. Entre las opciones podréis elegir entre jugar en **modo arcade**, menos técnico y más fácil, o en **modo simulador**, realismo ante todo. En definitiva, se trata de un delicioso cocktail de habilidad, emoción y estrategia digno de los mejores pilotos del mundo.



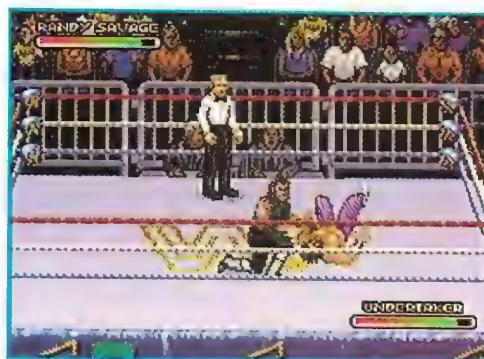
Los mejores BIT'EM UP

Lucha, peleas callejeras y acción sin límites. ¿Qué más se puede decir de los juegos que han acaparado vuestra atención en los últimos meses?



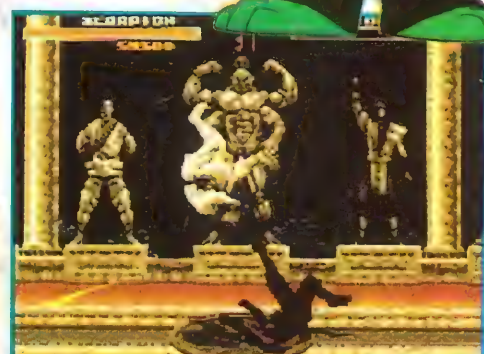
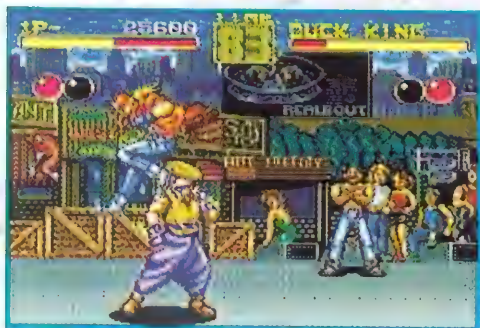
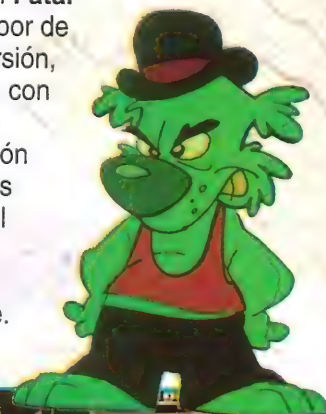
Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Fatal Fury, Final Figh 2 y Royal Rumble estarán colapsando nuestras páginas en muy poco tiempo.

Los **20 megas del S.F. Turbo** son la fuerte oferta de Capcom para completar uno de los arcades de lucha más jugados de todos los tiempos. Un quince por ciento más de rapidez y de golpes especiales, y la opción de jugar con Bison, Vega, Sagat y Barlog le convierten en un duro opositor para el lanzamiento estrella de Acclaim: **Mortal Kombat**, previsto para septiembre. La espectacularidad que ha levantado esta conversión y la enorme aceptación que



tiene en los salones recreativos está plenamente justificada. **16 megas** de movimientos increíblemente reales y un gran abanico de brutales golpes son los valores de este programa.

Títulos como el **Fatal Fury**, todo el sabor de una gran conversión, el **Final Figh 2**, con dos luchadores nuevos y la opción de dos jugadores simultáneos, y el **Royal Rumble** completan una oferta irresistible.



BUBSY THE BOBCAT

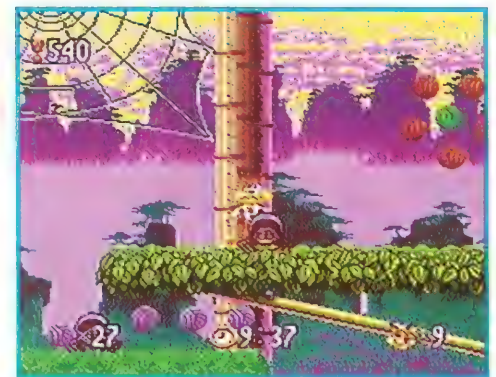
El gato más divertido

Este felino es uno de los personajes de los que más se ha hablado últimamente.

Su simpatía, jugabilidad y adicción le convierten en uno de los lanzamientos estrella de este otoño. Y con razón. Rapidísimo y trepidante, este programa está aderezado con unos gráficos y un sonido que brillan a gran altura. Sus decorados preciosistas os harán viajar a



lo largo de **dieciséis fases** plagadas de sorpresas. Más de **veinte animaciones** y **doce formas** diferentes de morir son la manera en que los chicos de **Accolade** han dejado patente su gran **sentido del humor**. Desde los



enemigos al mismo protagonista, toda la acción rezuma simpatía y ganas de hacerlo bien. No hay duda de que se convertirá en uno de vuestros juegos preferidos. Tenéis la diversión asegurada.

ROAD RUNNER

Como los dibujos de la tele



Todos los golpes de humor de la serie televisiva y unos pocos más forman parte de las aventuras de correcaminos. En el papel de este pájaro patas-largas debéis tratar de escapar de las chapuceras trampas, marca **Acme**,

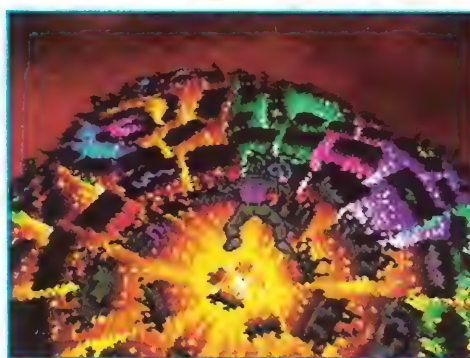
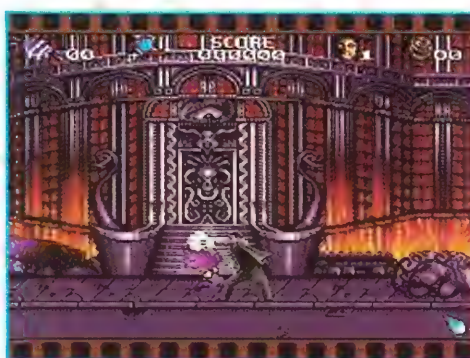
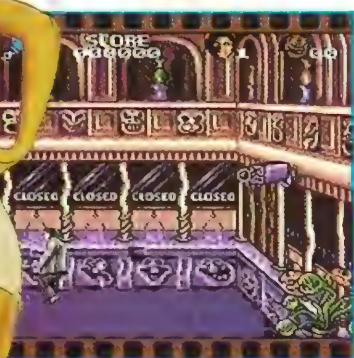
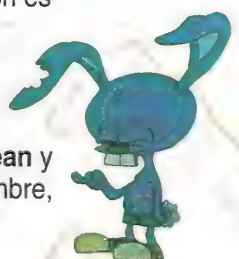
del coyote. Unos gráficos rebosantes de color y preciosos decorados os trasladarán a través de cinco divertidas fases. Lo que está claro es que a los que os gusten los dibujos, las plataformas y los maporros varios tenéis asegurada la diversión con este programa de sunsoft.

"COOL WORLD"

Donde lo animado es real

¿Qué pasaría si os viérais en un mundo habitado por dibujos animados poco amigables?

Pues este es **"Cool World"**, donde los dibujos reciben el nombre de **Doodles**. Allí te enfrentarás con una rubia explosiva cuya ambición es convertirse en ser humano. Miles de aventuras te ocurrirán en este fascinante mundo creado por **Ocean** y que, a partir de septiembre, estará entre nosotros.



OK, OFF YOU GO,
BUT REMEMBER
KEEP AWAY FROM
HOLLY

JAMES POND 2

Un tipo muy duro

El que fue uno de los personajes más carismáticos de Sega se ha pasado ahora a Nintendo para deleite de los usuarios de la **Super NES**. Una gran **variedad de fases, enemigos y decorados** conforman un juego original y entretenidísimo donde el



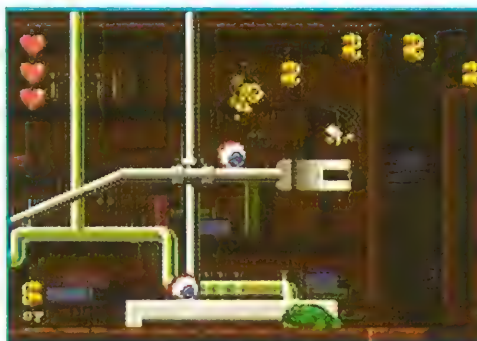
despliegue de color es una constante. Deberéis ayudar a James a llegar a la salida de cada fase recorriendo **laberínticos mapeados**. Contaréis con

interesantes ayudas, tales como aviones de hélice o alitas al estilo Mario. Tropezaréis con correosos y molestos enemigos fin de fase y, en definitiva, disfrutaréis de una aventura digna de los plataformadores exigentes como vosotros.



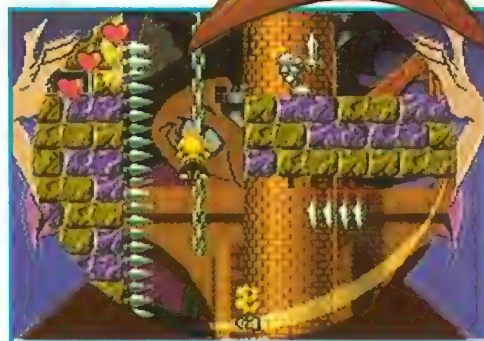
"PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT"

Terroríficamente entretenido



A partir de **septiembre** podréis disfrutar de las aventuras de sus excéntricos miembros, gracias a **"Pugsley's Scavenger Hunt"**, el nuevo cartucho que presenta la compañía **Ocean**. La "adorable" Wednesday continúa en su línea de proponer a su hermano Pugsley peligrosos juegos. Harta de jugar con guillotinas y afilados cuchillos, en esta ocasión Wednesday

ha escondido en la mansión familiar seis objetos, retando a Pugsley para que los encuentre. Asumiréis este reto para adentraros en esta tenebrosa mansión, llena de numerosas trampas y enemigos. Deberéis saltar, correr y aguzar vuestro ingenio si no queréis terminar mal. ¡Suerte y a por ellos!



N.E.S. N.E.S. N.E.S.

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

El héroe de Bart

Un terrible grupo de criminales ha raptado al Hombre Radioactivo, el héroe de los cómics más admirado de Bart, y encima le han robado sus poderes. A lo largo de cinco fases, os introduciréis en un mundo marcado por la simpatía, en el que salvar a este superhéroe será vuestro mayor reto.



Con este cartucho la compañía **Acclaim** nos introduce de nuevo en Springfield para seguir las odiseas de la familia más excéntrica, los Simpson.

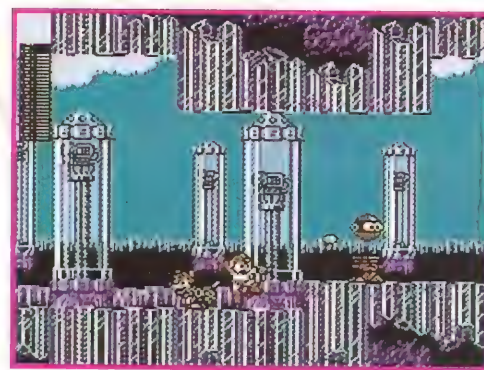
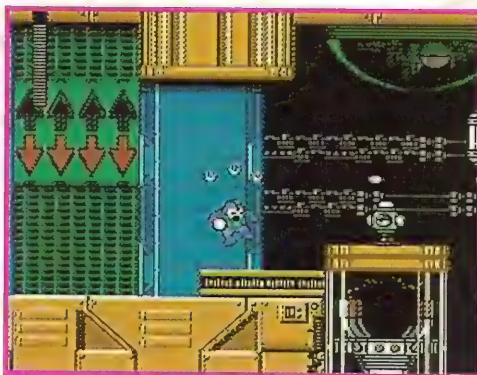




MEGAMAN 3

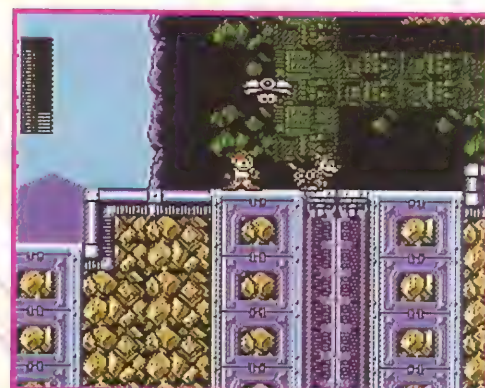
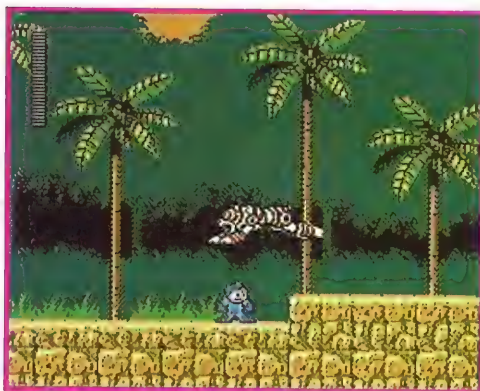
Tan Megaman como siempre

No, no os habéis perdido nada. Es cierto que la cuarta parte de esta saga del aventurero galáctico aún no ha llegado a vuestras consolas. Pero



la quinta está a punto de formar parte de vuestra juegoteca particular. El héroe que hace poco pasó a engrosar las filas de Sega no ha querido cambiar de bando sin antes hacer una incursión en la **8 bits de Nintendo**. Acompañado de su inseparable perro Rush, debe enfrentarse a **ocho enemigos** que dominan a otros tantos elementos de la naturaleza. Ningún Megaman ha sido

fácil, y este cartucho no iba a ser la excepción. Pero no preocuparos, seguro que os hará disfrutar tanto como en anteriores entregas. Al fin y al cabo, Megaman siempre será Megaman.



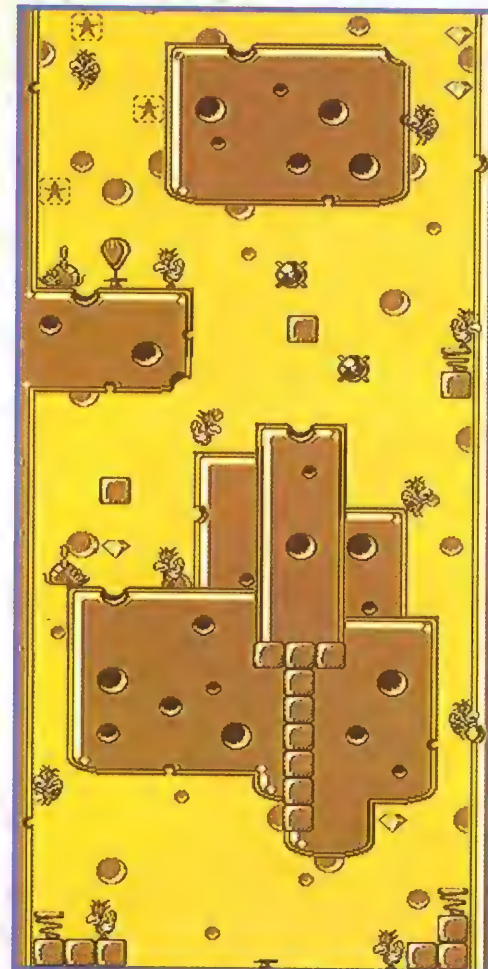
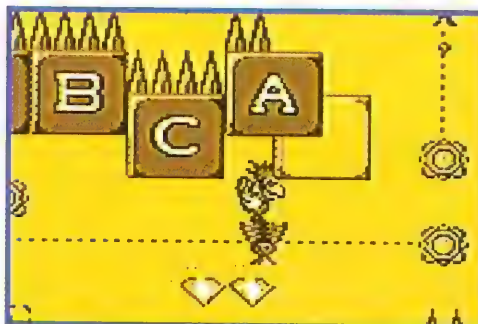
GAME BOY GAME BOY GAME BOY

"ALFRED CHICKEN"

Esa cosa con plumas

Es un intrépido pollo, que responde al nombre de **Alfred Chicken**, presentado como toda una estrella por la compañía inglesa **Mindscape**. De Alfred se puede decir de todo excepto que es un "gallina", ya que está dispuesto a arriesgar todas sus plumas para rescatar a Billy Huevo y sus hermanos. Estos pequeños polluelos han sido raptados por los malísimos Mega-Chickens y están a punto de convertirse en carne de laboratorio.

Alfred está decidido a plataformear todo lo que haga falta a lo largo de las **once fases** de las que consta el juego con tal de rescatar a sus compañeros. Se enfrentará a extrañas criaturas, buscará pasadizos secretos y no tendrá miedo por encontrarse sorpresas desagradables que le desplumen.





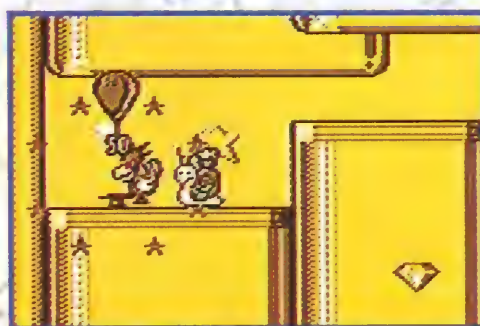
"THE ADDAMS FAMILY 2"

Un crío de miedo



El pequeño **Pugsley Addams** regresa a la mansión familiar y se encuentra con que su familia no está. El regocijo inicial (¡por fin tiene toda la casa para él solo!) pronto es sustituido por una gran preocupación cuando cae la noche y su madre no llega a casa. Poco a poco, Pugsley cae en la cuenta de que la Familia Addams al completo ha desaparecido y solo queda él para rescatarlos. Partiendo de este planteamiento la compañía **Ocean**

ha creado un espectacular **juego de plataformas**. Vosotros asumiréis el papel del pequeño de los Addams para adentraros en esta mansión laberíntica, en la que calaveras voladoras, zombies, fantasmas y demás criaturas se cruzarán en vuestro camino para impedir que rescatéis a Gómez, Morticia, Fétido o la misma Wednesday, por mucho que os pese seguir sufriendo sus torturas. Esto tan sólo es un adelanto de lo que os espera este otoño.



"DOCTOR FRANKEN 2"

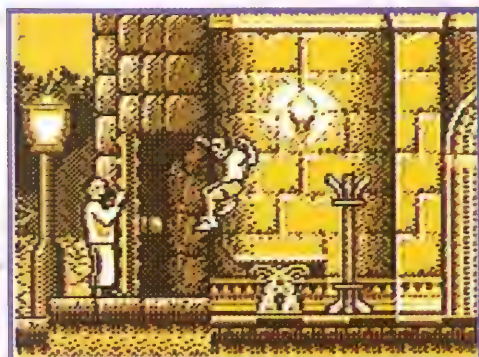
Una de monstruos

Continúan en **Game Boy** las aventuras de uno de los científicos con más solera de la historia de los videojuegos. Vuelve el **Doctor Franken**, que en esta ocasión se tiene

que enfrentar a un verdadero reto: encontrar a la criatura que tantos años de trabajo le ha costado crear.

La compañía **Elite** nos enfrenta de nuevo con una trepidante aventura, a base de **plataformas** y pura acción, a lo largo de **140 salas diferentes**. Los poseedores de una Game Boy que se adentren en este laberinto fantasmagórico se llevarán una sorpresa: "**Doctor Franken 2**"

tiene **dos megas**, es decir, el doble de la capacidad de memoria de muchos de los cartuchos de la más pequeña de las Nintendo, aunque para disfrutar de esta maravilla todavía tendréis que tener un poco de paciencia.



¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13	Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Addams Family	Game Boy	12, 15	Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20	Gain Ground	Mega Drive	13
Adventures of Lolo 2	NES	2	Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Adventures of Lolo	NES	7	Gates of Zendocon	Links	4, 9
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9	Gauntlet 2	Game Boy	18
Alisia Dragoon	Mega Drive	14	Gauntlet 2	NES	11
Altered Beast	Mega Drive	2	Gauntlet	Links	3
Another World	Super Nintendo	21	Gauntlet	NES	18
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15	Gauntlet	NES	17
Axelay	Super Nintendo	19	Ghost'n Goblins	Mega Drive	1
Bad Dudes	NES	1, 10, 21	Ghostbusters	Mega Drive	1, 8
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15	Ghouls'n Ghosts	NES	2
Bart Vs the Space Mutants-Rack	NES	7	Goal	NES	15, 17
Batman	Game Boy	1	Godzilla	Mega Drive	9, 12, 16
Batman	NES	17	Golden Axe 2	Mega Drive	3, 4, 6
Battle of Olympus	NES	3	Golden Axe	Mega Drive	2
Battle Squadron	Mega Drive	18	Golden Space	Game Boy	3
Battletoads	Game Boy	14	Golf	NES	2, 15, 18
Battletoads	NES	17, 21	Goonies 2	Mega Drive	1
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19	Gp Monaco	Super Nintendo	20
Bionic Commando	NES	14	Gradius 3	Super Nintendo	19
Blazing Lazers	TurboGraph	11	Gradius	NES	3, 14
Blue Lightning	Links	2	Gremlins 2	NES	11
Blue Shadow	NES	16	Guerrilla War	NES	10, 17
Bomber Man	TurboGraph	17	Gynoug	Mega Drive	8
Boulder Dash	Game Boy	17	Hard Driving	Links	13
Boxxle	Game Boy	20	Hellfire	Mega Drive	12
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18	Herzog Zwei	Mega Drive	19
Bubble Bobble	NES	1, 5	Hook	Game Boy	21
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4	Hook	NES	6, 11
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16	Hunt for Red October	NES	2, 4
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20	Ikari Warriors	TurboGraph	19
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9, 20	Impossamole	Mega Drive	20
Burai Fighter	NES	5	Inmortal, The	NES	8
Burning Force	Mega Drive	9, 12	Ironsword	NES	4, 6
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9	Ironsword: Wizard & Warriors 2	NES	4
Captain Planet	NES	13, 21	Isolated Warrior	NES	16
Captain Skyhawk	NES	3, 11	J.J and Jeff	TurboGraph	10, 17
Carmen Sandiego	Mega Drive	12	Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	3
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12	James Pond	Mega Drive	3, 11
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11	John Madden American Football	Mega Drive	7, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5	Kickle Cubicle	NES	18, 19
Chase H.Q.	Game Boy	4	Kirby's Dream Land	Game Gear	21
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11	Klax	Mega Drive	12
Choplifter 2	Game Boy	4, 8	Klax	Super Nintendo	21
Chuck Rock	Game Gear	20	Krusty's Super Fun House	Mega Drive	4
Columns	Mega Drive	14	Last Battle	NES	16
Cyberball	Mega Drive	2, 3	Legend of Zelda, The	NES	10, 18
Darble Madness	Mega Drive	18	Little Nemo: Dream Master	NES	19
Darius Twin	Super Nintendo	18	Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	12, 15
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14	Low G Man	NES	15
Decapattack	Mega Drive	10, 11	Marvel Land	Mega Drive	15
Desafio Total	NES	3	Megaman 2	Game Boy	15
Desert Strike	Mega Drive	14, 19	Megaman 2	NES	3, 9, 19
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13	Megaman 3	NES	14, 17
Dick Tracy	NES	3	Megaman: Dr. Wiltch Revenge	Game Boy	8, 9, 10
Dinablastar	Game Boy	5	Mercenary Force	Game Boy	20
Donald in the Lucky Dime Caper	Game Gear	21	Metroid	NES	4, 6, 15
Double Dragon 2	NES	1, 3	Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Dragon Crystal	Game Gear	5	Mickey Mouse	Game Boy	15
Dragon Spirit	TurboGraph	16	Mickey Mouse	Game Gear	3
Dragon's Lair	Super Nintendo	17	Mickey Mousecapade	NES	4
Duck Hunt	NES	8	Might & Magic	Mega Drive	5
Duck Tales	NES	1, 5	Mission Impossible	NES	13
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18	Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ecco the Dolphin	Mega Drive	21	Ms. Pac-Man	Links	2
Electrocop	Links	1, 13	Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	21
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19	Némesis 2	Game Boy	14
Exhaust Heat	Super Nintendo	20	Némesis	Game Boy	8, 9
F-1 Race	Game Boy	12	Ninja Gaiden	Game Gear	11
F-Zero	Super Nintendo	14	Ninja Spirit	TurboGraph	13
Factory Panic	Game Gear	12	Nintendo World Cup	Game Boy	17
Fantasia	Mega Drive	4, 15	Out Run	Game Gear	6, 10
Fatal Fury	Mega Drive	21	Out Run	Mega Drive	7, 8
Final Fight	Super Nintendo	17	P.O.W.	NES	12
			Panza Kick Boxing	TurboGraph	17

TRUCOS DE JUEGOS

PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phellos	Mega Drive	16
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	NES	8
Predator 2	Mega Drive	15, 21
Prince of Persia	Game Boy	21
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	NES	1
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	NES	1
Rainbow Islands	NES	8, 15
Revenge of Shinobi, The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod: James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop 2	Game Boy	8
Robocop	NES	3, 5, 6, 9, 19
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow Warriors	Game Boy	17, 21
Shinobi 2	Game Gear	19
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons, Los	NES	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	NeoGeo	19
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic Blastman	Super Nintendo	21
Sonic	Game Gear	13
Sonic	Game Gear	15
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Splatterhouse	TurboGraph	10
Star Wars	NES	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	NES	16
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20, 21
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Super Castlevania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	19, 21

CONSOLA

REVISTA Nº



TRUCOS DE JUEGOS

Super Mario Land 2
Super Mario Land
Super Mario World
Super Monaco GP
Super Monaco GP 2
Super Probotector
Super R-Type
Super Soccer
Super Spy Hunter
T.M.N.T
Taz-Mania
Team Usa Basketball
Tennis
Terminator 2
Tetris
Thunder Force 2
Thunder Force 3
Thunder Force 4
Tiger Heli
Tiger Road
Tiny Toons
Tom & Jerry
Tortugas Ninja 2
Tortugas Ninja 4
Tortugas Ninja
Tortugas Ninja
Totally Rad
Track & Field 2
Truxton
Turrican
Turrican
Viking Child
W.W.F
Where is Carmen Sandiego?
Who Frammed Roger Rabbit?
Wimbledon Tennis
Wonder Boy 3
Wonder Boy
Wonder Dog
World Cup
World Cup
World Wrestling
WWFSuperstars

CONSOLA

Game Boy	19, 21
Game Boy	5, 7, 9, 10, 16,
Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Mega Drive	5, 7
Game Gear	17
Super Nintendo	15
Super Nintendo	11, 13
Super Nintendo	15
NES	14
Game Boy	1
Mega Drive	14, 16
Mega Drive	16
Game Boy	10, 13, 19
Game Boy	8, 12
Game Boy	3
Mega Drive	2
Mega Drive	6, 12
Mega Drive	17, 18, 19
NES	4, 6
TurboGraph	10
Game Boy	20
NES	21
NES	20
Super Nintendo	17
Game Boy	7, 12, 13
NES	4
NES	20
NES	3
Mega Drive	1, 17
Game Boy	16, 20
Mega Drive	7, 9
Links	7
NES	13
Mega Drive	17
Game Boy	14
Game Gear	16, 21
Game Gear	20
Game Gear	3, 10
Mega Drive	20
Game Boy	3, 13, 21
NES	5, 8
NES	8
Game Boy	6

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

950 Ptas.



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran

INTERCAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con 4 juegos más el «Thunder Force IV», por consola Super Nintendo más algún juego. Preguntar por Dani. TF:93-2652811.

CAMBIO estos juegos de Game Boy: «World Cup», «Spiderman», «Princess Blobette», «Super Kick Off», «Alleway» y algunos otros más. Preguntar por Miguel Angel. TF:923-223131.

INTERCAMBIO el juego «Snake Revenge» por «Hypper Soccer» de Nes. Preguntar por Jonathan Expósito. TF:922-512447.

CAMBIO Spectrum + 2 A + 100 juegos, pistola, joystick y Atari 2600 con muchos juegos (valorado en 30.000 pesetas), por Mega Drive con juegos. Preguntar por Manuel. TF:91-7736198.

CAMBIO «Simulador de Aviones» y «Casino Games» por los siguientes juegos: «Super Mónaco GP 1 y 2», «Castle of Illusion» y «Sonic 2», entre otros. Todos ellos de Master System II. Interesados, debéis llamar al TF:91-7052005. Preguntar por Iván.

CAMBIO consola Turbo Grafx con 2 juegos + Game Boy con 7 juegos, por Super Nintendo con 3 ó más juegos. Preguntar por Alvaro. TF:91-8516435.

INTERCAMBIO la consola Nasa con dos pads y pistola, con el «Mario 3», «Double Dragon II» y cartucho de 42 juegos, por la Super Nintendo con to-

dos los accesorios y el «Super Mario World». Preguntar por José Antonio. TF:93-3816610.

INTERCAMBIO Master System II con 2 pads y los juegos: «Sonic 2», «Astérix», «Castle of Illusion», «Terminator», «R-Type», «Italia 90», «Mónaco GP», «Alex Kid» y «Basket Nightmare», por Mega Drive con algunos juegos. Preguntar por Ferrán. TF:93-6601137.

CAMBIO el «Terminator 2» por el «Snow Brothers» de la Nintendo. Es una oportunidad única. Interesados llamar al TF:954-524477.

CAMBIO juegos de la Super Nintendo como: «Rival Turf», «Axelay», «Super WWF» y otros. Llamar a partir de las 20:00 horas al TF:923-228769. Preguntar por Angel.

VENTAS

VENDO consola Master System II (precio 6.000 pesetas), o cambio por Nintendo con uno o dos mandos. La Master System incluye el «Alex Kid» y dos mandos en perfecto estado. Debéis preguntar por Jesús. TF:968-763883.

VENDO Game Boy con el «Shadow Warriors» y el «Terminator 2» por tan solo 1.200 pesetas. Preguntar por Andoni. TF:94-4476161.

VENDO juegos de Master System: «F-Zone Lommand» (1.000 pesetas), «Pro Football», «Tennis Ace» y «Shinobi» (a 2.500 pesetas cada uno). Preguntar por Víctor. TF:93-4739204.

VENDO juegos de Nintendo, a 3.500 pesetas cada uno. «Blades of Steel», «Arch Rivals», «Snake's Revenge», «Soccer», «Turtles II» y otros. Preguntar por Javi. TF:93-3292444. Sólo residentes en Barcelona.

VENDO consola Nintendo con dos mandos, pistola y ocho juegos por 30.000 pesetas. Preguntar por David José. TF:948-256787. Sólo Navarra. Un saludo a la revista.

VENDO consola Turbo Grafx con juego: «Victory Run». Todo por 9.000 pesetas, en perfecto estado. Vendo por poco uso. Preguntar por Leopoldo Peñarroja. TF:964-660035.

VENDO el «Zelda 2», «Goonies 2» y «Castlemania» de la Nintendo, por 10.000 pesetas, con cartuchera e instrucciones. Sólo el «Zelda 2» vale 7.990 pesetas. Preguntar por José. TF:96-5206259. ¡¡¡AH!!! también puedo vender juegos de Game Boy.

VENDO Super Nintendo por 27.000 pesetas. ¡¡¡RAZONABLES!!! Tiene los siguientes juegos: «Street Fighter II» y «Super Mario World», con dos mandos (uno de ellos multifunción). Preguntar por Mario (no va de broma). TF:96-1410548.

VENDO consola Master System II con dos mandos y siete juegos: «Sonic», «Donald Duck», «Astérix», «Ace of Aces», «Basketball Nightmare», «World Gran Prix» e «Indiana Jones». Preguntar por Rafael en el TF:91-6516972.

VENDO consola Nintendo completamente nueva, con un juego. Todo por 5.000 pesetas. Preguntar por Francesc en el TF:93-3468299.

COMPRA

COMPRO Super Nintendo + «Super Mario World» + «Street Fighter II». Precio a convenir. Gente con seriedad. Preguntar por Francisco. TF:96-6661879.

COMPRO Game Boy en buen estado por 4.500 ó 5.000 pesetas, con el juego «Tetris» o «Super Mario Land». A ser posible mejor el «Tetris». Si es una Game Boy sin juegos, la compro a 4.000 pesetas. Preguntar por Emilio. TF:954-5830018.

COMPRO funda de «Super Mario World» y «Street Fighter II» para Super Nintendo, así como las instrucciones del «Street Fighter II», a 500 pesetas cada cosa. Llamar por las tardes de 6:00 a 8:00 horas y preguntar por José Luis en el TF:96-3842670.

ME GUSTARIA comprar una consola Super Nintendo que no costara más de 17.000 pesetas y que estuviera en buen estado. Llamar al TF:91-7592147. Preguntar por Jorge.

ME GUSTARIA comprar juegos de la Super Nintendo por 5.000 pesetas como: «Tortugas Ninja» o «Prince of Persia». Llamar sólo al mediodía o a partir de las 9:00 de la noche. Preguntar por Alberto Andrés en el TF:967-497109.

DESEO COMPRAR una Game Gear por valor de 8.000 pesetas, sin ningún juego. Interesados llamar a partir de las 16:00 horas al TF:926-230097. Preguntar por David.

COMPRO «Kick Off», «Champions of Europe» e «Italia 90» por 2.000 pesetas cada uno, o el «Alien 3» por 2.500 pesetas. Todo para la Master System. Llamar de 2:00 a 3:00 de la tarde. Preguntar por Daniel. TF:987-233232.

COMPRO juegos de Super Nintendo y Mega Drive. Si es posible en Palma de Mallorca. Preguntar por José Luis. Llamar tardes al TF:971-710572.

COMPRO la consola Game Gear en buen estado. Precio negociable a partir de 10.000 pesetas. Llamar al TF:91-3293507. Preguntar por Diana.

COMPRO juegos de Super Nintendo por 4.500 pesetas máximo. Preguntar por Enrique. TF:968-614374.

VARIOS

COMPRO O CAMBIO Super Nintendo (precio razonable entre 10.000 y 15.000 pesetas, dependiendo del juego que tenga). O cambio Atari 2600 con 160 juegos (más 5.000 pesetas), por Super Nintendo o por Mega Drive. Precio razonable. Preguntar por Diego. TF:958-626293.

VENDO O CAMBIO un juego de Super Nintendo, «Super Mario World», a ser posible por «R-Type» o «Super

Ocasión

Ghouls'n Ghosts». También de Super Nintendo. Preguntar por Jaime. TF:93-6360715.

VENDO Game Gear o cambio por Mega Drive. Tiene adaptador de corriente y el juego «Sonic». También el convertidor de la Master System. ¡¡¡BARATA!!! Preguntar por Andrés. TF:982-200558.

INTERCAMBIO O VENDO «Street Fighter II». Lo vendo por 10.000 pesetas o lo cambio por el «Joe & Mac», en buen estado. Doy garantía por 2 meses. ¡UN SALUDO! Preguntar por José Carlos en el TF:98-5270822.

CAMBIO O VENDO consola Sega + «Alex Kid», «Phantasy Star», «Spellcaster», «Wonder Boy II» y «Shadow of the Beast» por 18.000 pesetas, o lo cambio por alguna consola de 16 bits. Precio negociable. Preguntar por Francisco. TF:91-4430301.

VENDO Nes con cinco juegos y tres mandos o cambio por Super Nintendo o Mega Drive. Preguntar por Juan López. TF:96-444153. Llamar por la mañana de 1:30 a 2:15 horas, o tardes de 7:30 a 9:00 horas.

VENDO Game Boy valorada en 50.000 pesetas por sólo 25.000, con 7 juegos, estuche y lupa luz. Lo cambio también por una Game Gear o una Lynx. Debéis preguntar por Francisco en el TF:927-420220.

CAMBIO O VENDO consola Game Gear con 3 juegos y adaptador. Pocos meses de uso. Buen precio. Cambio Super Nintendo con 1 ó 2 juegos, en buen estado. Preguntar por Juanjo en el TF:95-2228140.

VENDO Mega Drive con dos mandos y tres juegos por 18.000 pesetas, o lo cambio por una Super Nintendo. Los juegos son: «Sonic

1 y 2» y «Shadow of the Beast». Preguntar por Javier. TF:943-764521.

CAMBIO O VENDO Master System II con 7 juegos, entre ellos están «Sonic», «Chuck Rock», «Merces» y «Populous», por una Super Nintendo Básica ó 20.000 pesetas. Preguntar por Daniel. TF:925-233503.

CLUBS

QUIERO formar un club para la Nintendo. Me gustaría que me mandarais trucos de cualquier juego. Escribid a: Pablo Paraíso Bravo, c/Constitución, 28-1º B. 26001-Logroño- La Rioja.

SI ERES de la provincia de Alicante y tienes consola y/o PC, hazte socio del club 3 MHZ. Para ello, llama al TF:96-5455943. Los diez primeros socios tendrán un descuento. Preguntar por José Vicente.

ME GUSTARIA formar club de redondela (NES). Preguntar por Iván. TF:986-486458. Llamar a partir de las 19:00 horas.

HOLA Lynxeros y Game Boyeros de Bilbao y alrededores. ¿Os animáis a hacer una revista o un consultorio? ¿Sí? Pues llamad a Igor Quijano. TF:94-4474937.

SI TIENES una Game Gear y quieres formar parte de un club donde poder cambiar juegos y saber trucos, llama al TF:93-3833579. Preguntar por Joaquín.

CLUB 16 bits. Quiero hacer un club de Mega Drive y Neo Geo. Mandad una foto con vuestros datos personales a: Ricardo Sánchez Zarco, c/Oriente, 1-1º 5º. 08290-Cerdanyola-Barcelona. TF:93-6916427.

SI TIENES una Sega y te gustaría recibir la revista Tele-Sega todos los meses, manda 100

pesetas a: Fernando Coll Fueyo, c/Maestro Joaquín Valdés, 6-3º Izda. 33930-La Felguera- Asturias. TF:985-5680313.

¡¡¡POR FIN!!! se ha formado el club ZEUS para Super Nintendo y Game Boy. Intercambios, trucos, etc. Con tu primera carta recibirás tu carnet. ¡Y es totalmente gratis! Preguntar por Gorka, c/Los Herrán, 33-6º Izda. TF:945-267304.

TENGO una consola Nintendo y quisiera formar un grupo de nintenderos que intercambiase toda clase de juegos y trucos. Muchas gracias por todo. Preguntar por Jonathan. TF:96-5179827.

QUEREMOS formar un club de chicos/as que posean la consola Nintendo, a ser posible de Madrid. Daremos carnets. Llamar de 8:00 a 10:00 de la tarde a los TF:91-4317757 (Fernando) ó 91-5759732 (Javier).

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

TEXT O: _____

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P. LOCALIDAD

PROVINCIA.....

TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

MAIL

VENTA POR CORREO

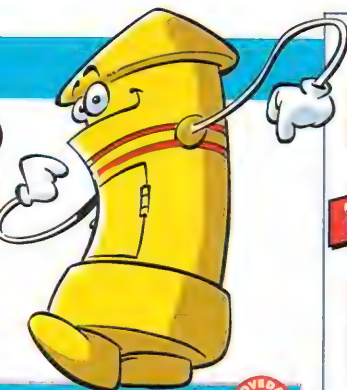
VX



HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO

9 1 3 8 0 2 8 9 2

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49



SUPER NINTENDO IMPORTACION

AMERICAN GLADIATORS- 10990	BATMAN RETURNS- 9990	BRAWL BROTHERS- 10990	BUSSY- 11490	CHUCK ROCK- 9990
COOL WORLD- 9990	FATAL FURY- 11490	HOOK- 9990	LETHAL WEAPON- 9990	LOST VIKINGS- 9990
STREET COMBAT- 9490	TAZMANIA- 11990	NBA BASKET- 10990	DRAGON BALL Z- 15990	ALIEN US PREDATOR- 15990

LOS CARTUCHOS AMERICANOS Y JAPONESES
NECESITAN UN ADAPTADOR *2.995 PTAS*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

18.900



23.900

CON EL JUEGO
MARIO WORLD

OFERTA! 29.900

CON LOS JUEGOS
STREET FIGHTER II
Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO

31.900

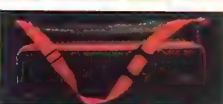
CON LOS JUEGOS
STARS WAR
Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EURO CONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900



SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



SCOPE POUCH - 5995

SUPER MARIO PAINT- 11990	ANGLER- 3995	PAD transparente- 3390	MALETIN- 4490
--------------------------	--------------	------------------------	---------------

ADDAMS FAMILY - 9490	F1 EXHAUST HEAT - 10990	RIVAL TURF - 9900	SUPER PROBOTECTOR - 8990
ANOTHER WORLD - 10490	FINAL FIGHT - 9990	ROBOCOP III - 9490	SUPER SMASH TV - 8990
BOB - 9990	GODS - 7900	SIMPSON KRUSTY FUN H - 9490	S. STRIKE GUNNER - 9990
CHESS MASTER - 8990	HYPER ZONE - 9990	SONIC BLASTMAN - 9900	SYLVANION - 9990
DARIUS TWIN - 9900	JHON MADDEN 93 - 9990	SPANKYS - 9900	TEST DRIVE 2 - 10490
DESERT STRIKE - 9590	KING OF THE MONSTERS - 10990	SUPER ADVENT. ISLAND - 9990	TOP GEAR - 9900
DRAGONS LAIR - 9990	LEMMINGS - 9900	SUPER CASTELVANIA IV - 9490	TORTUGAS IV - 9990
EARTH DEFENSE FORCE - 9900	PAPER BOY 2 - 8990	SUPER KICK OFF - 9990	WWF - 9490
EURO FOOTBALL CHAMP - 8990	PGA TOUR GOLF - 9590	SUPER MARIO WORLD - 7990	
F ZERO - 6990	POPULOUS - 9990	SUPER OFF ROAD - 9900	

BARTS NIGHTMARE- 9990	BATTLE CLASH- 6990	G. FOREMAN BOXING- 10990	BULL US BLAZER- 9990
MAGIC SWORD- 10990	ADDAMS FAMILY II- 11990	PRINCE OF PERSIA- 9990	SPIDERMAN/XMEN- 9990
STAR WARS- 10490	STARWING- 9490	STREET FIGHTER II- 9990	KING ARTHUR- 9900
SUPER ALESTE- 9900	SUPER PARODIUS- 9990	SUPER SWIV- 8990	TINY TOONS- 10490
NHLPA HOCKEY- 9990	WHIRLO- 9990	WORLD LEAGUE BASKET- 8490	ZELDA- 7990

EXCEPTO OFERTAS

Nintendo

CONTROL DECK SET

¡NOVEDAD!

12.900



CONTROL DECK

6.900



MAS CARTUCHOS NINTENDO

ADDAMS FAMILY 6990	ROBOCOP 6500
ARCH RIVALS 6990	SHADOW WARRIOR II 7990
BATTLETOADS 8990	SILENT SERVICE 6500
BEST OF THE BEST 6490	SMASH TV 7400
BLACK MANTA 7100	SOLOMONS KEY 5600
CASTELIAN 6600	STREET GUNS 7400
CITY CONECTION 5600	SUPER MARIO 5990
CRACK OUT 6500	SUPER MARIO 2 7990
CHIP & DALE 7990	SUPER MARIO 3 8990
DR. MARIO 6500	SUPER SPY HUNTER 7990
DYNA BLASTER 7100	TALESPIN 8990
EL IMPERIO CONTRATACA 7790	TENNIS 3900
GOAL 6990	THE HUNT FOR THE RED OCTOBER 7100
GOLF 3900	THE LEGEND OF ZELDA 7250
GOONIES 2 6500	THE SIMPSON 2 8990
GRADIUS 5500	TOM & JERRY 7990
GUERRILLA WAR 6990	TOP GUN 6500
ICE HOCKEY 3900	TOP GUN 2: 2ND MISSION 7900
IKARI WARRIORS 6500	TRACK & FIELD 2 6500
JOE & MAC 8990	TROG 6990
MANIAC MANSION 9990	TURBO RACING 7250
METAL GEAR 6600	UFORIA 7400
METROID 7100	WORLD CHAMP 7990
MIGHTY BOMB JACK 5600	ZELDA 2 7990
NEW GHOSTBUSTERS II 6500	
PANIC RESTAURANT 8990	Advantage joystick 6990
PAPER BOY 2 7400	Alargador Cable 1995
PRO WRESTLING 5500	Controllers 1800
RC PRO AM 5500	Organizador de Juegos 1195
ROAD BLASTER 7400	Super Controller 990
ROAD FIGHTER 6500	

DESCUENTA
A LOS
CARTUCHOS
500*
PTAS.

OFERTAS NINTENDO

MAS MOGOLLON POR MENOS!

A BOY & HIS BLOB 4990	
AD. OF BAYOU BILLY 4990	
BIG FOOT 4990	
BLADES OF STEEL 4990	
CAPTAIN SKY HAWK 4990	
DAYS OF THUNDER 4990	AIR WOLF 3990
IRON SWORD 4990	ELITE 3990
JACK NICKLAUS GOLF 4990	FAXANADU 3990
KID ICARIUS 4990	INSOLATE WARRIOR 3990
METROID 4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER 3990
POWER BLADE 4990	LIFE FORCE 3990
PUNCH OUT 4990	LOW G MAN 3990
SKATE OR DIE 4990	PIN BOT 3990
SKATE OR DIE 4990	RUSH & ATTACK 3990
SKI OR DIE 4990	RYGAR 3990
SUPER OFF ROAD 4990	SOLAR JETMAN 3990
SUPER TURRICAN 4990	TIGER HELL 3990
TRICK SHOOTING 4990	TO THE EARTH 3990

HAZTE CON ELLOS,
COLEGA!

Nintendo

CARTUCHOS

Nintendo

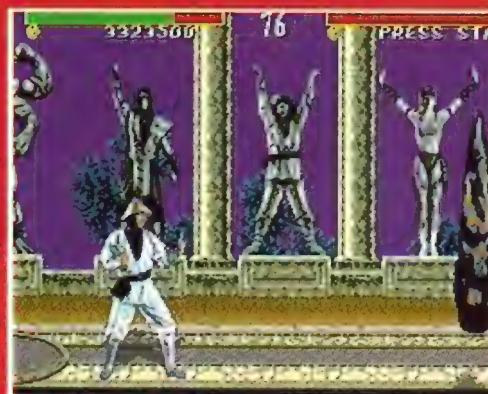
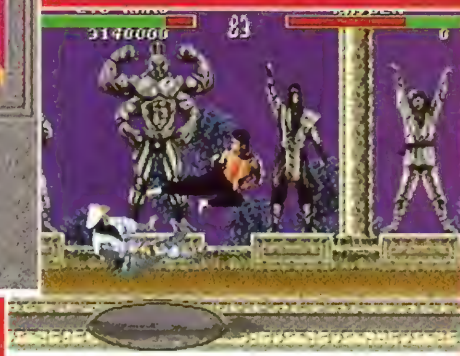
ADV. ISLAND CLASSIC ADVENTURE ISLAND II	BATMAN RETURN	CAPTAIN PLANET	DOUBLE DRAGON III	FLINSTONES	GOAL II	HAMMERIN' HARRY	HOOK	HUDSON HANK
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990
LEMMINGS	LITTLE SAMSON	MARIO & YOSHI	MCDONALDLAND	MEGAMAN 3	N. ZEALAND STORY	PRINCE VALIANT	RAINBOW ISLAND	ROBOCOP II
P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7490	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990
SNOW BROTHERS	SOLOMON'S KEY 2	SPIDERMAN	STAR WARS	STEEL CAGE	TECMO CUP	TERMINATOR 2	ULTIMATE AIR COMBAT	WIZARD & WARRIOR II
P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7490	P.V.P. - 7990

mortal kombat

SUPERVIEW

Super

MEGA DRIVE



El combate más esperado. Ya falta menos para que todos los amantes de las emociones fuertes se enfrenten a ese fenómeno llamado Mortal Kombat. Como ya os contábamos en nuestro último número, el lanzamiento de este programa en todas sus versiones, incluida Mega Drive, se producirá el 13 de septiembre, o sea ya, según lo previsto en la campaña de lanzamiento que ha organizado la compañía Acclaim.

Con este juego os enfrentaréis al arcade de lucha más realista que jamás hayáis podido ver. Un realismo que se ha respetado, como corresponde, en la mayor de Sega. Así, todos los poseedores de esta consola se encontrarán con un torrente de acción en esta versión de 16 megas, que reproduce a la perfección tanto escenarios de lucha como los movimientos de los siete luchadores que estarán a vuestra disposición. De esta manera, todos ellos conservan las habilidades características que les han encumbrado al éxito en las recreativas, sin perder ni un ápice de facilidad de manejo ni de



El agente 002
megas Ocean
presenta un
acuático juego para

la Game Boy,
protagonizado

por el terror del crimen organizado y
auténtico ligón por naturaleza,
Súper James Pond. A través

de trece fases, deberás demostrar que tú
también puedes llegar a ser un superagente
secreto. Un cartucho que parece pensado por el
departamento de inteligencia británico,

alcanzando
unas elevadas
cotas de
diversión y
jugabilidad.



El hijo de Chuck, la
familia se amplía
Directamente de la
Edad de Piedra, llega
la secuela del exitoso Chuck
Rock para Mega Drive, con
ocho megas de potencia. El
protagonista de este juego no
es el personaje con garrote y
pieles de oso que ya
conocemos, sino su retoño, el
hijo de Chuck. Esta criaturita
ya nació con cachiporra

jugabilidad en su
enfrentamiento
continuo con la muerte.

Dentro de poco tiempo,
podréis visitar este mundo
de salvaje violencia, en el
que os esperan todo tipo de
sorpresas y donde todo está
permitido. Únicamente dos
cosas tendrán valor e
importancia: conservar
vuestra propia vida y
saborear la gloria de las
victorias obtenidas.



incluida y,
como su
padre, deberá
superar mil y
una
plataformas
hasta llegar a
su casa.
Con unos
gráficos muy
coloristas y
variados, el

nivel de diversión y jugabilidad
parecen asegurados. Además,
cuenta con un doble scroll
cada vez más suavizado y el
manejo del pequeño Chuck es
perfecto.

Si te pareció divertido el
juego del padre, reirás a
mandíbula batiente con el hijo.
Cuatro fases y diversas zonas
de bonus, en las que podrás
comprobar lo bien que se lo
podía pasar uno en el
Paleolítico.



James Pond
Chuck Rock II

mortal kombat

¡Y a están aquí!
Kang, Rayden,
Kano, Scorpion,
Subzero, Goro y

Sonya, tus amigos de Mortal Kombat, han hecho su presentación estelar para la portátil de Nintendo. Para que puedas participar en el torneo de artes marciales más antiguo de la historia, el Shaolin, allí donde te encuentres.

Los gráficos de este legendario juego tienen un nivel increíble para lo habitual en la Game Boy, incluyendo la digitalización de los personajes y unos escenarios que, aunque no son de película de Bruce Lee, tienen buena definición y variedad. En cuanto a la capacidad de lucha de estos personajes, sufre algunas variaciones con respecto a sus hermanas mayores, cosa normal si se tiene en cuenta las limitaciones técnicas, menor número de botones, superficie de pantalla más pequeña, etc. Aun así, las características fundamentales de cada luchador siguen estando presentes, pudiéndose utilizar todas ellas sin ninguna dificultad. Así que no te preocupes, que no echarás de menos ninguno de los golpes favoritos de cada personaje.

Todo esto ha sido posible gracias a la aplicación de los últimos avances técnicos en comprensión de memoria, de tal manera que el Mortal Kombat de Game Boy presenta la friolera de cuatro megas, algo que hace apenas un par de años podía parecer cosa de ciencia ficción.

Con este cartucho, la sombra del dragón se cierne sobre todos los modelos de consolas que hay actualmente en el mercado. Al mismo tiempo, hace más espectacular si cabe el lanzamiento de este arcade de lucha, que lleva camino de



GAME BOY



Pon un ratón en tu vida. Konami nos presenta las aventuras de un súper ratón que continuará la saga de roedores famosos como Mickey, el Ratón Pérez, Speedy González, Pixie

y Dixie o Jerry. A lo largo de multitud de plataformas, este pequeño mamífero



muy pronto podrás tener en tu Mega Drive.

utilizará todas sus armas, incluyendo su supersónico salto y un demoledor ataque de espada. Un juego de gran calidad, que



El placer de la tortura. No son los Martínez, ni los Aguado, ni cualquier familia más o menos convencional. Son los Addams que vuelven con una nueva aventura para Super Nintendo. En esta ocasión, el pequeño Pugsley tiene que encontrar seis extraños items que se encuentran escondidos por toda la mansión. La autora de tal fechoría ha sido su encantadora hermanita Miércoles, la misma que lo tortura de mil maneras distintas para disfrute de éste.

En cada una de las habitaciones se encontrará con un miembro de la familia, que le dirá lo que debe hacer para hallar los items ocultos y, por supuesto, superar los peligros que le esperan. En próximos números os contaremos más detalladamente las aventuras de esta entrañable bola de grasa con pelos de punta y su encantadora familia.



convertirse en todo un mito dentro del videojuego mundial.

Así que ya lo sabéis chicos: en el parque, en la playa, en la piscina o vayas donde vayas, tus amigos de Mortal Kombat te estarán vigilando. Y como dijo el sabio Confucio: "si quieres saber más cosas acerca de este espectacular y violento lanzamiento, compra el Hobby Consolas del mes que viene; disfrutarás tanto como yo".



the addams family

HOBBY SHOPPING

Alquiler de Videojuegos

SUPER NINTENDO

Nintendo

MEGA DRIVE

SEGA

Hazte con el carnet de socio del primer centro especializado en alquiler de videojuegos



GAMES CLUB

Cambiamos juegos de NEO GEO

C/ MAGALLANES, 35
TFNO: (942) 23 85 18
SANTANDER

¡¡SUPER VÍDEOS CON TODAS LAS NOVEDADES DE SUPERNINTENDO Y MEGADRIVE!!

YA ALA VENTA EL Nº 2 QUE INCLUYE EL ESPERADO BUBSY THE BOBCAT Y EL SENSACIONAL FINAL FIGHT 2.
DISPONIBLE EL Nº 1 PARA MEGADRIVE CON SNOW BROTHERS Y JURASSIC PARK ENTRE OTROS.

JUEGOS
EN VIDEO

Precio por unidad 900 Ptas. más gastos de envío.
Teléfono de pedidos: (958) 13 06 58
Teléfono Información permanente: 908-95 85 29
Apdo. Correos 630 18080 GRANADA.

KING



GAMES

VENTA, ALQUILER, CAMBIO,
NOVEDADES JAPÓN.

RANMA 1/2 2 -16 bits
FATAL FURY VERSIÓN PAL

C/ Miguel Angel, 9.
Móstoles. Tlf: 618 89 12

C/ Calvario, 13
Pozuelo. Tlf: 715 38 01

ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS VENTA Y CAMBIO

GameSHOP

- ★ Absolutamente todo para tu consola.
- ★ Profesionales en 16 bits.
- ★ Los primeros en los últimos juegos.
- ★ Cartuchos nacionales.
- ★ Más de 500 títulos disponibles.
- ★ Servimos tu pedido urgentemente.

NO TE LO PIENSES MÁS:
¡¡¡LLÁMANOS AL (967) 50 72 69!!!
C/ Pérez Galdós, 36, Bajo - 02003 Albacete

SUPER NINTENDO

BUBSY THE BOBCAT
DRAGONBALL Z
TAZ-MANIA
RANMA 1/2
STAR FOX
POPIN TWIN BEE
JOE & MAC 2
BATMAN RETURN
LOST VIKINGS
WWF WRESTLEMANIA 2
ALIEN III
FINAL FIGHT 2
MARIO IS MISSING
STAR WING (Versión Pal)
YOSHI COOKIE
WOLF CHILD

MEGADRIVE


FATAL FURY
FLASHBACK
TINY TOONS
GLOBAL GLADIATORS
STEEL TALONS
SUNSET RIDERS
CYBORG JUSTICE
EX-MUTANTS
SUPER KICK OFF
CAPTAIN MERICA
ROLLIN THUNDER 2
SIDE POCKET

.....Y MUCHO MÁS.....

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7  Tetuan
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

CLUB DE INTERCAMBIO

MISTER



CAMBIA LOS VIDEOJUEGOS
QUE QUIERAS POR
TIEMPO ILIMITADO

AHORA TU COMPRA
MÁS FÁCIL Y COMODA

HAZ TU PEDIDO
POR TELÉFONO

91-350 80 79

Tu club de
Video Juegos

LA VAGUADA
Centro Comercial
Local T-38. Planta 3ª
Avda. Manfredo de Lemos, 36
Tel.: 739 28 34

HOTEL
EUROBUILDING
Locales Comerciales
C/Juan Ramón Jiménez, 8
Tel.: 350 80 79

**Xips PRIMERA
BOLSA
DE VIDEO JUEGOS**
COMPRA, VENTA Y CAMBIO
ENTRE PARTICULARES.
¡¡GANGAS
A MITAD DE PRECIO!!

XIP'S
C/ VILALLONGA, 14
17600 FIGUERES (GERONA)
TLF: (972) 67 13 61

GAME & RENTAL

ALQUILER DE
VIDEOJUEGOS A DOMICILIO

Barcelona y área metropolitana

Servicio gratuito
POR SOLO 300 PTAS/DIA
Dragon ball, Z, Star Wars
y hasta 40 títulos
(93) 301 46 41

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS,
NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD
DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

EN VALENCIA...

**computer
juegos**

VEN A CONOCER LAS ÚLTIMAS
NOVEDADES
PARA TU CONSOLA
O PARA TU ORDENADOR
...Y LLÉVATE UNA CAMISETA GRATIS
POR TU COMPRA
(Recorta o fotocopia est e anuncio y tráenoslo)

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

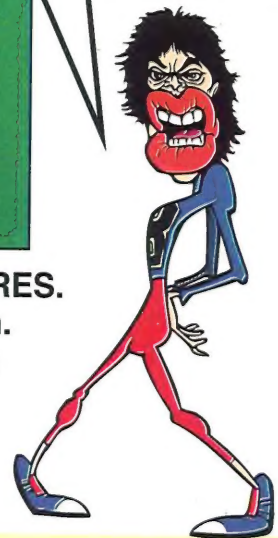
¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!



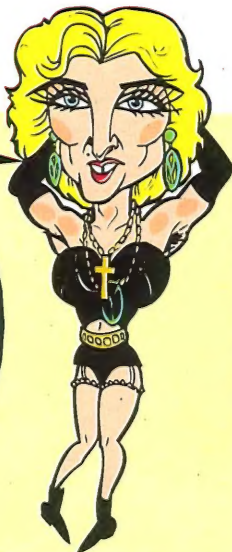
**GRATIS
AL SUSCRIBIRTE**

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España

*Esto sí que es morro...
recibes los 12 números
en tu casa y te regalan
un Walkman
de Hobby Consolas
¡y todo por 4.200 ptas.!*



*¿Cómo
suscribirte a
Hobby Consolas
y obtener
tu regalo?*



POR CORREO:
Envía el cupón
de la derecha
con todos
tus datos
por correo



POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30
y de 16 a 18,30
a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18



A LA HORA DE CREAR
NUESTRO ULTIMO JUEGO
DE 16 MEGAS,
PENSAMOS
CONTRATAR
A LA MAS FAMOSA
ESTRELLA DE HOLLYWOOD,
PERO COMO NO NOS LO
PODIAMOS PERMITIR, NOS
TUVIMOS QUE CONFORMAR
CON UN SARINOSO, ESCUALIDO
Y PULGOSO GATO MONTES
LLAMADO



JUEGA CON
EL GATO MAS SIMPATICO,
GUARO, MARAVILLOSO, VELOZ,
VALIENTE... MODESTA A PARTE.
¡POR FAVOR, LOS AUTOGRAFOS
DE UNO EN UNO!

Bubsy



BUBSY

In: CLAWS
ENCOUNTERS
of the
FURRED
KIND